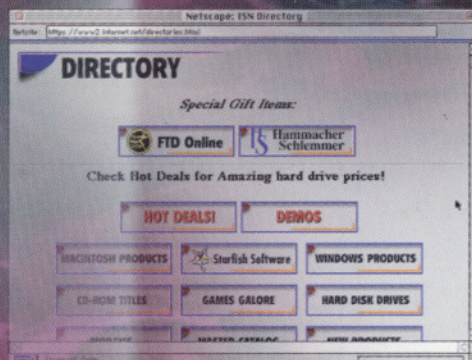
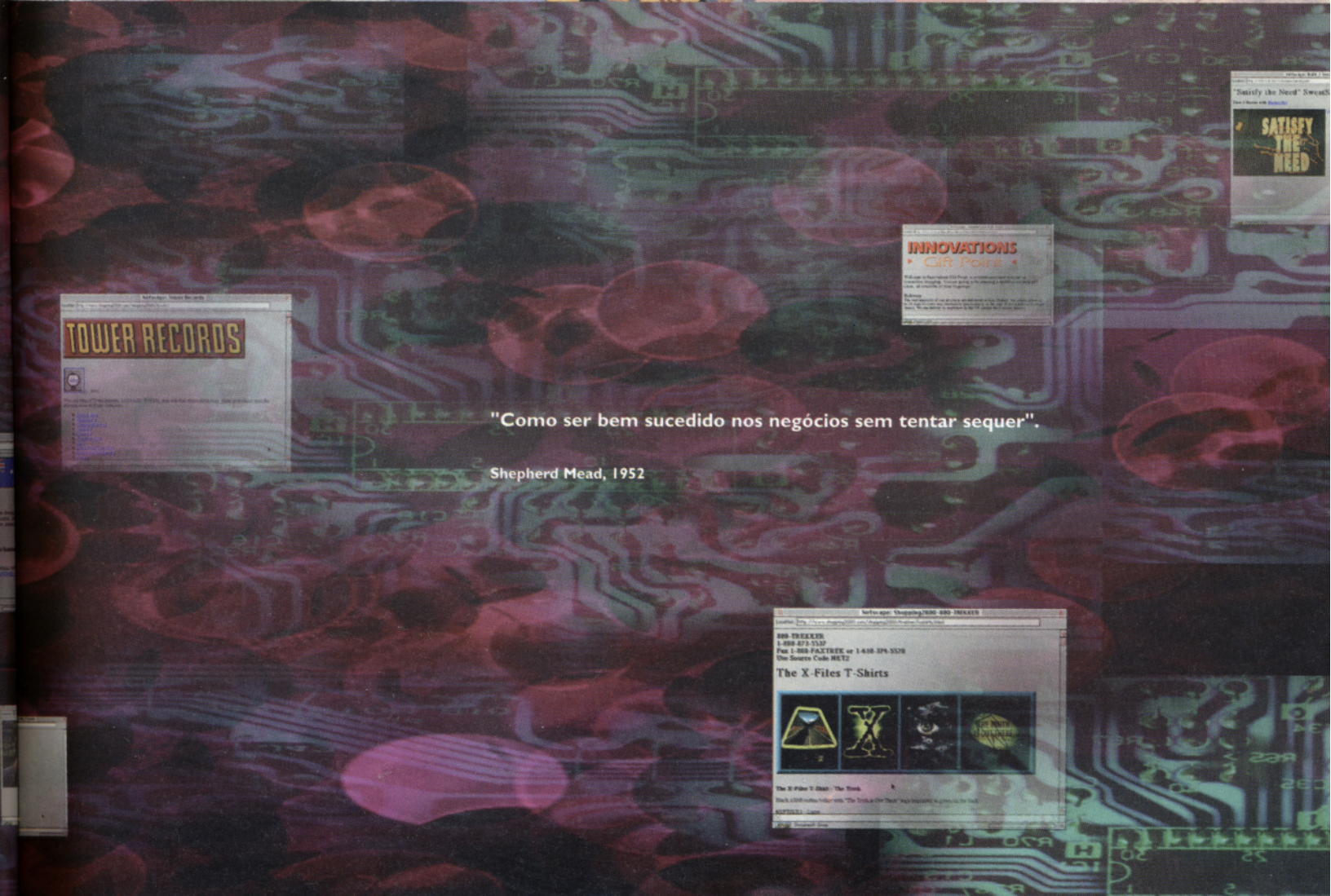
"A publicidade pode ser descrita como a ciência que impressiona a inteligência humana durante o tempo suficiente de modo a conseguir sacar-lhe dinheiro".

Stephen Leacock, *Garden of Folly*, 1924

"Como ser bem sucedido nos negócios sem tentar sequer".

Shepherd Mead, 1952

Bem-vindo à cyber.net

Ao número dois, sim. Os que já navegam há longo tempo na rede terão muito provavelmente ficado desagradados com o tema de capa deste mês. Não é para menos: muitos de nós chegámos à Internet precisamente em busca de uma espécie de refúgio, de um mundo onde o dinheiro não seja o exclusivo dono e senhor daquilo que somos e fazemos. Durante anos e anos partilhámos essa utopia, de alguma forma esperando que a coisa pudesse funcionar ao contrário, e que fosse a Internet a "infectar" o mundo "real", ajudando a construir um planeta melhor, onde palavras como "partilha" e "solidariedade" e "liberdade" fizessem de facto sentido, e onde as pessoas fossem respeitadas de facto pelos valores e princípios que defendem e não por meras questões de pormenor como a sua origem, o aspecto físico ou o status social. E por isso mesmo quantos mais melhor, e assistíamos ao crescimento exponencial do número de utilizadores da rede com um mal disfarçado arrepio de prazer e antecipação, como se se estivesse adivinhando a chegada de um Messias. Não é preciso ser-se um cyberpunk fardado a rigor para experimentar agora um arrepio "ao contrário", à medida que mais e mais notícias correm sobre as potencialidades comerciais da Internet que todos conhecemos e amamos, e que mais e mais netsurfers com espírito de merceeiro se nos deparam pelo caminho, manifestamente interessados no negócio. Enquanto pudéssemos saborear o melhor dos dois mundos, estaria tudo bem. O que é grave é apercebermo-nos de que vai crescendo também o número dos que defendem que a Internet deveria ser "limpa" daquilo que eles consideram "desperdício" de banda, ignorando propositadamente o percurso que a Net percorreu até aqui, e as pessoas que fizeram dela aquilo que é hoje.
O nosso dossier deste mês é uma carapuça que pode servir a uns e outros, puristas e merceeiros. Porque nenhum deles tem o direito de pretender fazer da Internet uma espécie de clube privado de acesso restrito, onde só se possa entrar graças a uma "cunha" junto dos primeiros, ou a um pagamento expresso onde os outros sirvam de meros intermediários.
Não há como fazermos por nos entendermos melhor. É afinal disso que trata a Internet. E por isso lhes peço o favor de lerem as páginas seguintes com toda a atenção.
Espero que valha a pena.

Paulo Bastos
Director Editorial
Paulo.Bastos_individual.puug.pt

sumário

sumário

Das flores e chocolates aos seguros e t-shirt's, praticamente tudo o que queira está disponível na Internet. Mas onde é que está? Como é que pode pagar? E é seguro? Tudo começa na página 20.

P15 INFONAUTAS

Entrevistámos este mês um dos pioneiros na exploração do cyberespaço.
Paulo Laureano de seu nome. Um SysOp profissional.

P8 NOVA FRONTEIRA

Paulo Bastos pigarreia. (p.8 e 9)
Bill Thompson dá notícias. (p.10 e 11)
William Poel está em saldo. (p.12 e 13)

PRÓXIMO NÚMERO: cybersexo

cyber.cafés

1. **O nº1 da cyber.net esgotou completamente!** Em Lisboa a revista esgotou no próprio dia do lançamento, 26 de Julho. Ao fim de 10 dias, uma sondagem da Electrolíber apontou para a inexistência de sobras. Nas nossas instalações de Lisboa e no Porto, têm chovido por telefone centenas de pedidos de revistas. O número de assinaturas ascende já a 300, a maior parte das quais efectuadas por E-mail! (endereço por correio electrónico: **cybernet.telepac.pt**). Em face do entusiasmo gerado, iremos aumentar a tiragem da revista, assim que se assegure o papel e a edição do CD Rom oferecido em cada revista.
2. A **cyber.net** é das primeiras publicações a estar "on line" na Internet, através do endereço **http://www.consiste.pt/directorio/cyber.net.** Dados fornecidos pela Telepac indicam que as páginas www da cyber.net foram consultadas por **5.000 pessoas em apenas 10 dias.** Inúmeras sugestões, felicitações e ofertas de colaboração têm aliás sido enviadas à Direcção da revista via E-mail.
3. Resta acrescentar que a operação especial de promoção **"cyber.cafés"** se revelou um êxito. Abrangeu os **20 bares mais "in"** das cidades de **Lisboa** (T-Club, Trifásico, Bar do Rio, Páginas Tantas, Chapitô e Ruina), **Porto** (Café na Praça, Cafeína, Praia da Luz, Meia-Cave, Aniki Bóbó, Bar 31), **Braga** (Sardinha Biba e Pachá), **Faro** (Animatógrafo e NBA), **Aveiro** (Oito Graus Oeste e Urgência Bar) e **Coimbra** (D.Dinis e Noites Longas). Estima-se que a operação tenha permitido que, na semana de 26 a 30 de Junho, **3.000 pessoas** tenham navegado e visto como se pode "surfar" na Internet, com o apoio dos nossos "cybernautas".

Políticos portugueses chegam ao CIBERESPAÇO

Desde o fim do passado mês de Junho que é possível encontrar o Partido Socialista na Internet. O PS tem um server próprio na Web (espelhado no PUUG), acessível a partir de http://www.partido-socialista.pt/ps/, carregado de informação básica sobre o partido, como sejam os seus estatutos e o contrato de legislatura em vigor, sendo mesmo possível a qualquer cidadão português fazer-se sócio do partido a partir de uma ficha de adesão preenchida on-line. O PS disponibilizou igualmente colunas de análise da economia nacional e internacional, num tal de "Bloco de Notas", bem como informação actualizada sobre as matérias constantes da agenda política europeia ("Euro-Notas").
José Magalhães (sempre ele, pois claro) e Jaime Gama aproveitaram a apresentação oficial da sua homepage para prometer mais e melhor ciberespaço em Portugal caso ganhem as próximas eleições.
O líder do grupo parlamentar do PS assegurou especificamente que a telemática seria introduzida em todas as áreas do ensino e da administração pública em Portugal — rigorosamente, "uma prioridade" para o próximo mandato.
O PS conta incluir brevemente na sua homepage links directos a outros partidos socialistas em todo o Mundo, bem como todo o material constante da sua base de dados na AR.LEX BBS (395 10 96 e 397 45 83, rede de Lisboa), que se manterá entretanto em funcionamento, independentemente da abertura de um espaço na Internet. Os seus cerca de 1500 utilizadores podem portanto ficar descansados...

A CompuServe oferece acesso Web

O número de pessoas com acesso à Web era 2.8 milhões no dia 10 de Abril quando o CIS (CompuServe Information Service - Serviço de Informação CompuServe) lançou o seu novo serviço Net. Os subscritores do CIS podem aceder ao sistema MetLauncher digitando "GO INTERNET" e seguindo as instruções no ecrã. Com o software de fácil utilização CompuServe, os seus numerosos Points of Presence e a eminente chegada de 28.000 acessos dial-up, é agora uma opção atractiva para os que estão a principiar na Internet - a única desvantagem é o preço.
O NetLauncher baseia-se no Spry Mosaic Web browser e no Dialer Internet da CompuServe. Para o usar, ligue a rede CompuServe normalmente. O Dialer indica ao sistema que uma ligação directa à Internet é necessária e a ligação é feita automaticamente. Mais informações sobre estes serviços na home page da CompuServe em http://www.compuserve.com/

Mais acontecimentos quentes em San José

Choque de culturas
A editora online Global Network Navigator produziu o Book Story, um formato interactivo baseado em trabalhos literários que habilita os leitores de autores e-mail a iniciar uma discussão em tempo real. O primeiro livro a ter tratamento Book Story é o The Third Culture de John Brockman, uma discussão sobre a ciência, a natureza humana e a natureza do universo. Para participar só tem de se tornar subscritor da GNN, preenchendo um impresso em http://gnn.com/ e vale a pena porque também tem muitas outras coisas.

Sensato
Seja um ciber-cleverclogs com o software interactivo de aprendizagem CyberWISE. Ensina-o a iniciar-se na Internet, a usar a Web, a encontrar coisas na Net e a utilizar o e-mail. É um programa Windows. Mais informação em http://www.cyberwise.com/ na Web ou envie e-mail para cyberwise@cyberwise.com

Abundância de sites
O McKinley Group (que publicou o New Riders´ Official Internet Yellow Pages) colocou online um enorme directório de acesso gratuito à Internet. Milhares de sites são descritos detalhadamente para que saiba onde se vai meter antes de ir para lá. http://www.mckinley.com/

Hurrah! (E o resto)
Yahoo, um guia online muito popular para a Net está agora acessível em http://www.yahoo.com/. O site era executado anteriormente por Jerry Yang e David Filo (vencedores de vários prémios no espectáculo) enquanto estudavam na Universidade de Stanford, mas estes estudantes fizeram especulação comercial graças ao investimento de Sequoia Capital. O Yahoo tem presentemente dez milhões de acessos por semana e têm em média 150 novos subscritores por dia.

Levo dois
O Cyberian Outpost é um centro comercial online seguro, de venda de produtos de computador. De início, estão à venda somente produtos Mac, mas brevemente também estará acessível em software e hardware Windows http://www.cybout.com/ .

O que se passa?
Nunca mais vai ter de perguntar novamente graças ao Directório de Eventos Informáticos KnowledgeWeb em http://www.kweb.com/kweb

Efervescente
Está farto desta informação sobre CD-ROM e Multimédia? Então, verifique em http://www.dmz.com/dmz/ para saber as últimas notícias , críticas e entrevistas. Esteja atento à Informação do Mês, às Histórias de Terror Multimédia e a Glitch Watch.

Compre mais CDs online
Veja a maior loja de música na Internet em http://CDworld.com/ onde pode adquirir 100.000 discos, alguns a preços reduzidos. O site também tem o Secure Sockets Layer da Netscape para comprar online em segurança.

As últimas da Microsoft
Se não sabe como o Windows 95 e a Microsoft Network se vão integrar na Internet, há uma resposta muito simples - juntando-se. O Windows 95 oferece algumas características potentes para os utilizadores da Net, incluíndo a capacidade de trazer e levar ícones para o e-mail para que possa enviar mensagens aos seus amigos sem ter de as digitar naqueles enfadonhos URLs. Também não necessita de se preocupar se um site está na Internet ou na Microsoft Network - clique apenas duas vezes no ícone e o sistema conduzi-lo-á automaticamente ao site. O Windows 95 vai ser lançado no dia 24 de Agosto.

Coloque a sua EMPRESA @ INTERNET
ON LINE
PORTUGAL
Portugal Online
CONSULTORIA E GESTÃO DE COMUNICAÇÕES NA SUA EMPRESA
Criamos e gerimos computadores dedicados ligados à Internet.
Criamos e gerimos áreas para a utilização remota das aplicações informáticas da sua empresa, reduzindo significativamente os custos de comunicação;
COLOCAÇÃO DA SUA EMPRESA E DOS SEUS PRODUTOS NA INTERNET
Concebemos e desenhamos os interfaces gráficos necessários para publicitar a sua empresa e os seus produtos na Internet;
Criamos e gerimos para a sua empresa serviços telemáticos de relações públicas e publicidade;
Criamos catálogos electrónicos dos seus serviços e produtos e colocamo-los na Internet, separadamente ou em conjunto com áreas de shopping integradas;
Gerimos o serviço de comunicação com o público, desde a recepção de encomendas até à facturação;
CONSISTE III
Serviços e Telecomunicações, Lda.
Rua Joseph Bleck, 28 1495 DAFUNDO PORTUGAL • Tel. 414 70 00/50 Fax. 415 06 64 E-Mail info@consiste.pt • URL: http://www.consiste.pt/

PAULO BASTOS

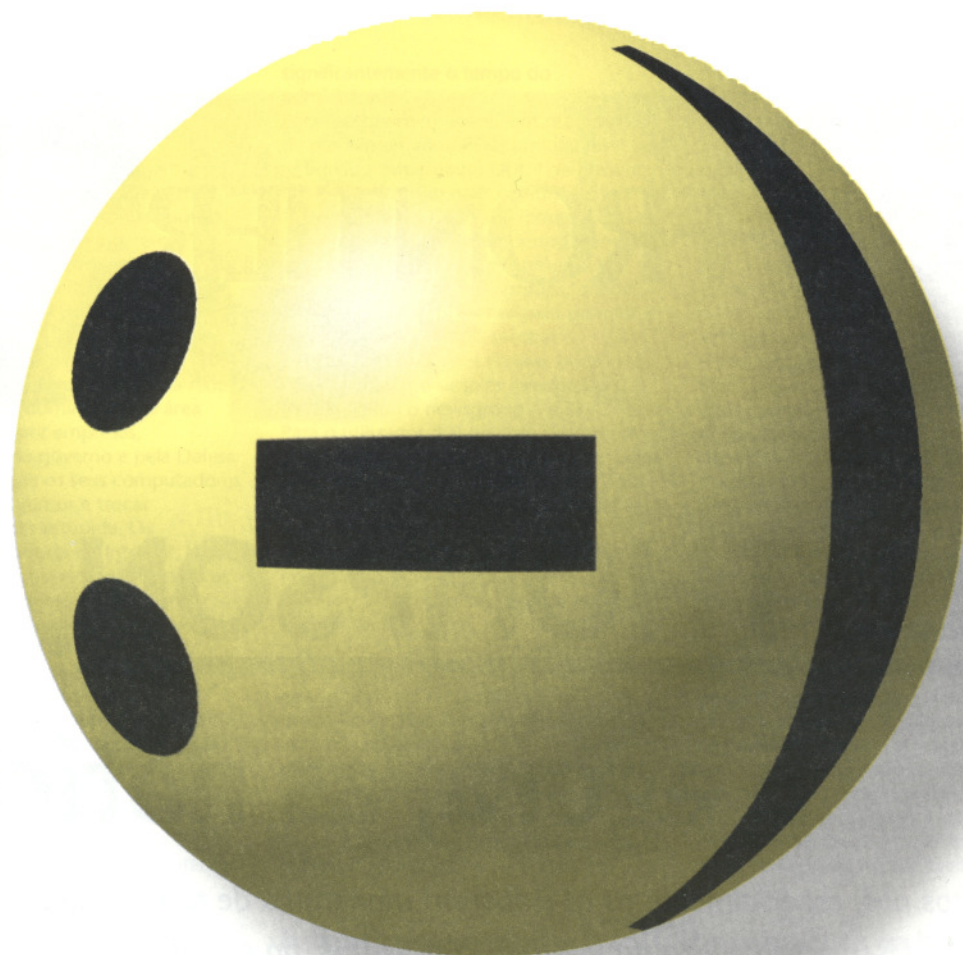
Aham...

Paulo Bastos.
O vosso director editorial.
mais palavras para quê?

Parece que foi desta. A Internet está em plena expansão em Portugal. E o **Paulo Bastos** *descobre-se subitamente confiante. Não lhe batam muito...*

Tudo o indica: vamos ter um belíssimo Verão. Aleluia. A primeira vaga de interesse generalizado sobre a Internet tinha-nos atingido vai para cerca de um ano, sensivelmente no momento em que o PUUG começou a comportar-se como um verdadeiro service provider, abrindo as portas aos utilizadores individuais. A comunidade cybernauta nacional já clamava então pelo seu direito à existência, bem sedimentada entre os utilizadores das BBS's nacionais, mas não fosse o empenho dos rapazes da Costa da Caparica, e a Internet continuaria a ser para muitos de nós algo de que só ocasionalmente ouvíamos falar numa ou noutra conferência, nas páginas da "Wired" e da "Mondo 2000" e... enfim, honestamente não consigo lembrar-me de muito mais. Neste espaço de poucos meses, no entanto, alguns milhares de portugueses (está por realizar uma estatística minimamente aproximada de quantos de nós têm acesso directo à rede) aprenderam a reconfigurar os seus modems e respectivo software para aceder ao que muito rapidamente passaram a apelidar pelo diminuitivo *Net*, com o seu quê de carinhoso. Não posso entretanto deixar de notar que a "mãe" da cyber.net realizou mais ou menos por essa altura a sua entrada fulgurante nas bancas e quiosques de todo o País. Não serão poucos os que, como eu, puderam contar com a ".net" para alargar os seus conhecimentos da rede, rentabilizando definitivamente o computador lá de casa, até então brilhando apenas de cada vez que havia um jogo novo para mostrar aos amigos... Que já havia Internet, sim senhor, mas era impensável tentar arrastar lá para dentro quem quer que fosse, sob pena de a qualquer momento sofrermos a humilhação pública de não saber o que fazer a seguir!

Não sou nenhum engenheiro ou técnico de informática (nem faço tenções de enganar ninguém a esse respeito, pelo que ficam todos desde já esclarecidos) e o pouco que sei devo-o unicamente à minha curiosidade, a uma feroz paixão pelas novas tecnologias da comunicação, a muitos ordenados gastos integral e despudoradamente nas lojas de revistas, e à imprescindível ajuda de alguns fieis amigos, mas essa limitação aparente só vem comprovar aquilo que afinal tentamos demonstrar aqui todos os meses: a Internet é para todos e não há razão para que continue a servir de reduto para uns quantos privilegiados. Quanto a isso estamos descansados. Para além do crescente número de estudantes universitários que têm a oportunidade de aceder à Internet através da rede académica (que espantoso viveiro de futuros marinheiros!), também os connection providers parecem não ter mãos a medir com a procura constante por parte dos "individuais" que pretendem ligar-se a partir de casa e dos seus locais de trabalho.

Já era hora. Admito alguma impaciência, mas cheguei a temer que depois da vaga de interesse registada em finais do ano passado a coisa se ficasse por aqui, e a modorra instalada no nosso País viesse infectar igualmente o nosso mui discreto cantinho no cyberespaço. Julguei mesmo descobrir-lhe os primeiros sintomas. Não era afinal adormecimento, mas um tempo de reflexão apenas; um último suspiro antes da batalha. É certo que lhes posso parecer agora excessivamente optimista, mas quando cheguei a este projecto vinha francamente incomodado com a falta de .pt's nos endereços da Internet: poucas eram então as bandeiras portuguesas dignas de registo, e um dos nossos compromissos foi desde logo o de encontrar forma de colocar Portugal no mapa, tornando-o parte necessária e integrante das nossas rotas de navegação — de, já o disse uma vez, fazer com que fosse possível também no cyberespaço

irmos todos "para fora, cá dentro". Pretensão nossa, pois. Num abrir e fechar de olhos uma vaga de portugueses começava a desbravar caminhos, sem segredos de circunstância. E se algum mérito a cyber.net tem entretanto, é o de ter surgido neste momento ideal.
Não estou a fantasiar: são os service providers os primeiros a admitir que estão perfeitamente soterrados com pedidos de "tempo de antena" para homepages com as mais diversas origens e conteúdos: é como se, subitamente, toda a gente tivesse descoberto o prestígio e a utilidade de ter uma "montra" na Internet. No meio em que me movo, é natural que tenha algum conhecimento do que se passa em termos de comunicação social, por exemplo, e não posso deixar de me congratular com o interesse que os mais diversos orgãos de imprensa escrita e audiovisual estão a revelar na extensão electrónica das suas actividades. Muito em breve, bem mais depressa do que todos nós julgávamos possível, teremos ao dispôr edições on-line das nossas fontes noticiosas favoritas, deixando de estar como até aqui limitados pelo interesse específico dos media internacionais e dos anglosaxónicos em particular. Deixarão portanto de se ouvir tantos pedidos chorados por notícias nacionais nos newsgroups falados em português. Compatriotas nossos não mais terão de pedir desculpa por se esquecerem de Portugal. Os netsurfers de todo o Mundo deparar-se-ão mais amiúde com os estranhos hieroglifos da escrita lusa, quantas vezes preocupados com a incapacidade dos tipos de letra instalados nos seus computadores para suportar acentos e cedilhas e os gatafunhos gráficos que nos são tão característicos. Oh, doce vingança... :-)
Acredito portanto que vamos furiosamente a caminho dessa Internet "de todos para todos". Numa edição como esta, em que o tema de capa me provoca alguns estragos em princípios que tinha por adquiridos, não queria deixar de partilhar convosco esta utopia, de alguma forma recuperada. Pode ser que me engane. Pode não passar de um sonho. E daí, há paixões de Verão que permanecem...

Os netsurfers de todo o Mundo deparar-se-ão mais amiúde com os estranhos hieroglifos da escrita lusa. Oh, doce vingança... :-)

Paulo Bastos

Paulo.Bastos@individual.puug.pt

NEW FRONTIER

BILL THOMPSON

Bill Thompson tenta descobrir porque razão os newsgroups da Usenet aparecem em primeiro lugar.

E agora, as notícias

Para muitos nós, especialmente os que adoram a anarquia de tudo isto, os newsgroups Usenet são a vida da Internet. Para outros, há o perigo de vícios de tarados e pervertidos. ***Bill Thompson*** *descobre que há sempre dois lados em cada história...*

Para muitos, a Internet e os newsgroups Usenet são sinónimos. Mas, enquanto alguns (jornalistas de jornais tamanho tablóide e membros do parlamento muito radicais) vêem na Net a corrupção e a maldade da mente humana, outros (anoraks e impulsionadores) acreditam que um monitor e um teclado são as ferramentas necessárias para ter uma boa relação com outros. A maioria dos utilizadores da Net apreciam a maneira como os newsgroups lhes permitem participar no debate mundial, procurar conselhos e ser parte da comunidade Internet.

De onde vêm exactamente os pequenos newsgroups?

A Usenet era uma rede informal de sistemas UNIX ligados através de linhas dial-up via UUCP (UNIX to UNIX Copy Program). Nessa altura eram usados principalmente para trocar mensagens de Bulletin Board: uma mensagem enviada para um grupo de discussão num computador rapidamente se propagava pela rede durante um período de dias (porque cada computador podia ligar, talvez, uma vez por dia). Qualquer pessoa com um login num sistema e um "alimentador de notícias" podia ler e responder às mensagens, entregando-se a um extenso diálogo com outros utilizadores do mundo. Os newsgroups também estavam divididos num grande número de grupos diferentes, sob uma enorme escala de categorias - comp para computadores, rec para recriação/diversão, etc. Um utilizador podia então escolher um newsgroup do seu interesse e aceder-lhe quando quisesse.

No entanto, a Usenet UUCP, foi sendo gradualmente superada pela Internet que oferecia ligações de alta velocidade permanentes. As mensagens eram transmitidas através de TCP/IP via Network News Transport Protocol NNTP (RFC 977), concebida em 1986 por Kantor e Lapsley. Este passo fez disparar em flecha o aumento na leitura e a escala de serviços de newsgroups. Estima-se que haja

É este o seu administrador de sistema, ditando o que você pode e não ler na Internet?

actualmente 4000 newsgroups na Net, por exemplo, 27.000 mensagens diárias são lidas por mais de 2.7 milhões de leitores.
Embora a Usenet e a Net não sejam a mesma coisa, ficaram ligadas na mente pública porque a Usenet expressa aquilo que muitos acreditam (ou querem acreditar) ser a Net. A cooperação, a anarquia e o sistema auto-mantido que é a Net, sempre à beira do colapso, sempre a fugir ao precipício é o que realmente gostaríamos de ver na Net.
A realidade de que a Internet é uma rede de computadores dominada pela área comercial, usada por empresas, universidades, pelo governo e pela Defesa americana para que os seus computadores possam trabalhar juntos e trocar mensagens é muito estúpida. Os verdadeiros utilizadores da Internet, lêem as mensagens dos newsgroups a todas as horas. O verdadeiro espírito da Net é a impetuosidade de trocar 60Mb de dados por dia pelas redes mundiais.
A primeira coisa que os utilizadores de um site ligado à Net exigem é um alimentador de newsgroups. É um pedido sensato. Na Pipex. por exemplo, o grupo comp.protocols.tcp-ip é uma valiosa fonte de informação técnica. No entanto, a utilidade do misc.kids é limitada e o alt.sex embora seja muito popular, raramente fala no crescimento da Internet.

Coitadinho do pobre administrador do sistema

Esta exigência cria a maior dor de cabeça aos administradores de sistemas de redes, porque são eles que têm de fornecer os newsgroups. O seu fornecedor de serviços pode ajudar, mas tudo depende muito do administrador. Administrar o alimentador de newsgroups pode tornar-se um desafio técnico e político. O lado técnico é normalmente simples - há livros e tem o fornecedor de serviços "à mão" para lhe dar conselhos - mas o lado político pode levar até o mais duro administrador de sistema às lágrimas.
Os newsgroups Usenet ainda funcionam numa base de armazenamento e envio. A rede extende-se para além da Internet para incluir a BITNET e outras redes de computador, mas embora grande funciona com um modelo simples. As mensagens são criadas e passam por um server que fornece então um "alimento" para um ou mais servers, para que o sistema esteja constantemente num estado de equilíbrio dinâmico.
Eventualmente, a mensagem chega a todo o lado, mas demora tempo.
Cada server armazena a mensagem por um período de tempo limitado (o seu período de validade) e fornece uma cópia da mensagem a pedido de um newsreader, um programa que usa um sub-conjunto de NNTP chamado Network News Reading Protocol (NNRP). Há muitos newsreaders disponíveis e da maneira que podem ser difíceis de instalar e configurar, podem esgotar significantemente o tempo do administrador.
Para receber mensagens, um site precisa de um alimentador. Pode arranjar um antiquado alimentador UUCP de um site local, mas é muito mais comum ter um alimentador NNTP do seu fornecedor de serviços ou (no sector académico) um site local com um alimentador próprio. O principal pacote de newsgroups, o INN (InterNet News) foi escrito para permitir a um site para fornecer e receber mensagens. Se apenas recebe, pode preferir instalar o simples newsgroup C (que substitui o newsgroup A e B).
Para o utilizador dial-up com apenas um sistema ligado à Net, ligar um alimentador completo não é uma opção sensata - por exemplo, levar-lhe-ia 20 horas por dia a 14.400 baud para transferir para si à velocidade completa. Estes utilizadores normalmente têm um newsserver mantido pelo seu fornecedor de serviços. A Pipex, por exemplo, tem um newsserver que é um dos maiores alimentadores de toda a Europa e que oferece todos os newsgroups aos subscritores. Um utilizador do Pipex Solo recebe um WinVN, um newsreader que usa NNTP para ligar a um server e transferir para si apenas as mensagens que o utilizador quiser ler.
Para um site maior, talvez valha a pena instalar a velocidade total. O INN é o sistema completo, mas o newsgroup C servirá para a maioria dos sites que não tencionem oferecer um serviço de envio.
A principal questão técnica para o administrador é um simples espaço no disco: a 60Mb por dia, um alimentador pode rapidamente encher os discos. Mesmo com um período de validade apenas de dez dias, os newsgroups, os ficheiros associados e o software pode facilmente ocupar a maior parte de um gigabyte. Uma referência bastante útil é o artigo online de Jonathan Kamen (ver margem).

O problema da escala

O administrador, além de ter de arranjar alimentador e armazenamento, tem também de fornecer um newsreader. A escolha aqui é uma questão pessoal. O nn é geralmente visto como uma das características mais precisas, mas algo como o trn é mais fácil para o utilizador casual. Para os utilizadores de Windows, o WinVN é mais simples de instalar. Além disso, todos os newsreaders usam actualmente o NNTP em vez de ler ficheiros directamente do disco, por isso, não necessitam de ser instalados no principal host de newsgroups.
Mas, enquanto a tecnologia que suporta o serviço é simples, a política é mais complexa. A questão é a falta de controlo, uma vez que a pessoa que administra o alimentador pode arbitrariamente determinar que grupos estão disponíveis. Quando são criados novos grupos, a informação circula via NNTP, mas o administrador de cada site pode decidir aceitar ou não. O resultado disto é a efectiva transformação do administrador num "porteiro" dos newsgroups. Por exemplo, num site, um administrador decide arbitrariamente parar de receber mais grupos. Estes grupos ficam sem ser lidos durante dez dias, instalando um documento para fazer um rmgroup. Isto significou que aqueles que lêem mensagens frequentemente, de repente notaram que os seus grupos favoritos já não estavam disponíveis - e sem qualquer forma de se reapoderarem deles.
A solução, dada a intransigência do administrador de sistemas, era explorar o NNTP e descobrir um site de newsgroup "aberto" - um que estivesse desejoso que qualquer newsreader se lhe ligasse. É possível, quandoligado à Net, "apontar" o seu newsreader para qualquer site bem vindo, algo que pode ser muito útil quando o site local não tem os grupos que você quer. Para os utilizadores UNIX, isto normalmente significa instalar o seu NNTPSERVER variável - mas lembre-se que o site alimentado tem de aceitar uma ligação NNTP.
Os administradores que se encontrem envolvidos em tais discussões sobre a liberdade de expressão geralmente descobrem que têm menos tempo para manter os sistemas a funcionar, por isso, evitam normalmente esta controvérsia. No entanto, alguns acreditam que a responsabilidade administrativa pode ir até à censura. Este tipo de pessoas só demonstra que o poder nunca devia ser dado aos que o pedem.
A flexibilidade da Usenet é uma das razões porque os newsgroups não são populares em algumas áreas. É fácil de perceber que um grupo de discussão centrado em estranhas práticas sexuais é facilmente alvo de censura, mas e um grupo preocupado com um julgamento político que é banido do pensamento nacional? Repentinamente, os argumentos contra e a favor tornam-se muito mais complicados. De facto, estas questões são uma das razões porque os newsgroups da Usenet são tidos como a forma como os Estados Unidos "exportaram a Primeira Emenda" e criaram as condições para que a liberdade de expressão prospere mundialmente - pelo menos no ciberespaço.

Existem actualmente 12000 newsgroups na Net com mais de 27.000 mensagens diárias lidas por mais de 2.7 milhões de leitores.

Bill Thompson

(ab44@cityscape.co.uk) é um aficcionado inglês da Net, actualmente a trabalhar como colaborador para a Pipex. Entre outras coisas, ele esteve por trás da famosa Edinburgh FringeWeb (http://www.gold.net/lynx/fringe/)

Leitura complementar

"The Internet Connection: System Connectivity and Configuration" de John S. Quatermain e Smoot Carl-Mitchell, Addison Wesley, 1994, ISBN 0201542374.

"How to Become a Usenet Site" de Jonathan Kamens (jik@security.ov.com). Disponível online.

Os pontos de vista expressos nesta coluna são de Bill Thompson e não da Pipex, ou mesmo da revista Cyber.net.

NEW FRONTIER

WILLIAM POEL

Liquidação Total

William Poel, editor do jornal Net Information Highway afirma que o comércio devia trabalhar em conjunto com a Internet.

A revolução global das comunicações já surpreendeu as teorias económicas do século XIX há muito tempo. (Provavelmente no dia 1 de Janeiro de 1990). **William Poel** *verifica a maneira como a Internet está a transformar a forma de compra e venda...*

Tenha em consideração o estado do comércio neste país - onde, ironicamente as lojas que um dia já tiveram orgulhosos vendedores, se tornaram agora uma confusão de empresas, bancos e imobiliárias. As poucas premissas de revenda que ainda existem estão consolidadas nas mãos de grandes empresas, onde o comércio se tornou um negócio de movimento de bens logísticos. Os novos centros comerciais (ugh!) raramente conseguem suportar muitos negócios locais individuais porque simplesmente não conseguem competir com as economias de grande escala que as grandes cadeias de empresas trouxeram em áreas como a compra, a publicidade e o marketing.

O pior é que todo o comércio se tornou dolorosamente mais sofisticado. As simples caixas registadoras ou até mesmo aqueles adoráveis e sem dúvida úteis tubos pneumáticos e cabos aéreos foram substituídos pelo mais simples terminal de venda e por cartões de crédito. A utilização do seu cartão de crédito/débito, não só lhe suga o dinheiro do bolso, mas também produz um perfil demográfico completo para o comerciante, cortesia da empresa que fornece o cartão de crédito. Nada específico, é claro - o Acto de Protecção de Informação trata disso - mas as grandes inteligências têm tentado persuadir muitos comerciantes relutantes para aceitarem finalmente o dinheiro de plástico, após anos de teimosa resistência em pagar as comissões de uso do cartão. Muitas das velhas capacidades do comércio ainda se aplicam no que diz respeito a separar o comprador do seu dinheiro, mas estão progressivamente a ser transferidas da arte para a ciência (com psicólogos a analisarem a apresentação das montras com câmaras escondidas de modo a aperceberem-se dos movimentos dos compradores). O comércio é muito diferente daquele que os nossos antepassados conheceram.

Se Maomé não vai ao centro comercial, vem o centro comercial a Maomé.

Vender na Net

Como mudará a Internet esta situação? Tenhamos em consideração os problemas clássicos do comércio e assim serão capazes de descobrir a razão porque a forma de comercializar da Internet se está a afirmar (pelo menos nos sítios onde sabem o que se está a passar...).

1. Pessoal

Já não os conseguimos encontrar, pois não? Ainda existem os custos sociais do emprego estão progressivamente a tornar-se um fardo, por isso, a alternativa é sempre entre um número de inexperientes novatos (baixo custo) e alguns mais maduros e capazes séniores (dispendiosos).

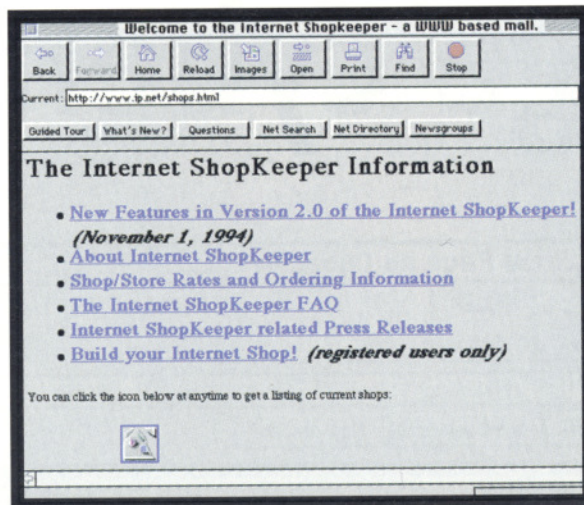
Talvez os tempos estejam a mudar, mas o pouco entusiasmo e a indiferença dos vendedores de lojas conduz a que os

clientes não sejam bem atendidos.

2. Permissas
Muitos comerciantes estão presos a empréstimos aos quais não poderão escapar nem nos próximos 50 anos ou arriscam-se a enfrentar a falência. Alguns operadores que (muito sensatamente) possuem e constróem o seu site estão numa posição de comercializar com as autarquias os benefícios sociais da sua presença, mas o comerciante normal começa a ficar bloqueado.

3. Administração de stock
É aqui que a tecnologia, a economia e a precisão estatística em grande escala transformaram o comércio quase numa ciência. A gíria, assim como o FMCG (Fast Moving Consumer Goods) têm inevitavelmente acompanhado a espantosa metamorfose do negócio desde as lojas abertas a todas as horas até à sofisticada linguagem high-tech dos anos 90.

4. A competição
Um vendedor tem de cobrar o suficiente para poder fornecer um nível de serviço que lhe assegure fazer negócios repetidamente, porque a repetição é a vida de qualquer organização comercial. Mas os clientes são instáveis e podem trocar a fidelidade rapidamente se estimulados por preços mais baixos.

Os grandes grossistas de Inglaterra, nos últimos 20 anos, usando o seu poder de compra cada vez maior para fazer com que os fornecedores baixem os seus preços, acabaram com a maioria das pequenas lojas. Tudo o que resta são lojas de conveniência - e parece que agora as bombas de gasolina também atacaram esse sector.
Assim, os grandes revendedores de comida estão a ter os maiores lucros de sempre, apesar de terem áreas de comércio enormes e legiões de empregados. A consistência dos preços entre grupos leva a que estes sejam quase um cartel e os mais cínicos questionam-se se as promoções que oferecem ad nauseam são os últimos vestígios da montra da loja.
O facto é que o público está disposto a pagar para ter um certo nível de apresentação e serviço. Se não fosse esse o caso, os operadores de baixo custo dos armazéns ter-se-iam apropriado de uma grande fatia do comércio dos hipermercados. A variedade restrita de bens vendidos nos armazéns é constantemente citada como ponto negativo, juntamente com o facto de os fornecedores insistirem que estes clubes de compras e operações cash and carry só vendem bens em grande número. Não consigo deixar de suspeitar que a simples apresentação é muito mais importante do que parece - as pessoas não gostam de escolher a sua comida em grandes armazéns com ar industrial.

O comércio na Internet
É claro que a Internet fornece uma solução muito melhor a todos os desafios do comércio clássico. Alguns queixam-se de que é impessoal - têm razão - mas depois de um típico duelo num mercado, a maioria dos compradores já não estará tão reluntante.
O Internet Shopping Network é uma das operações mais visíveis. Tão visível que foi recentemente comprada pela Home Shopping Network numa jogada que deve ter feito estremecer as cadeias de empresas (que podem ver os custos de pessoal e de espaço subir bastante).
Para os que não conhecem, a Home Shopping Network é um daqueles canais de compra via satélite/cabo de muito sucesso. Tem a única coisa que interessa no comércio do futuro - a logística de ter os bens desde a sua origem até ao consumo. E também os meios de lucrar. Combine isto com a capacidade sem precedentes da Internet de fornecer informação e um serviço de 24 horas por dia e obtém a interface ideal de comércio - disponível em casa ou na empresa nos maiores mercados de consumo mundiais. E, por menos dinheiro do que um dia de compras num armazém normal, numa localidade normal em qualquer país que quiser mencionar.

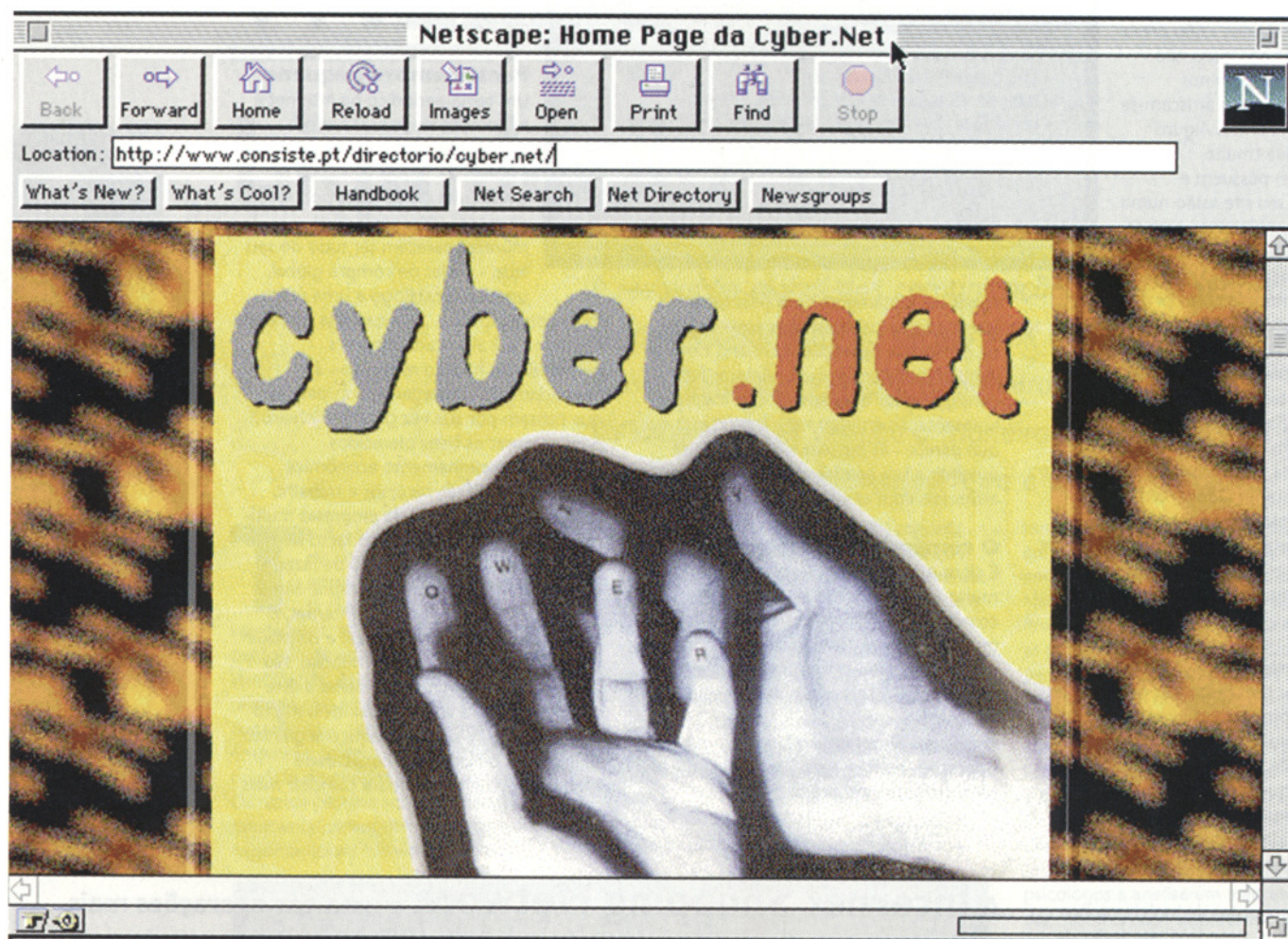
"Oh, Sr. Vendedor, guarde-me uma loja...". Vale ouro no ciberespaço.

Pense sempre pequeno
Um tema periódico na Internet é a tentação de pensar a nível mundial, quando a aldeia é a escala mais apropriada para ter em mente. Os serviços que oferecem entregas a nível mundial parecem ter tudo do seu lado - poder de compra global, um único catálogo e uma única força administrativa. A única coisa que eles não têm - e é algo cada vez mais necessário no mundo moderno - é a capacidade de empregar muitas pessoas que possam por sua vez ganhar dinheiro para comprar os bens oferecidos.
O presente realinhamento económico trazido pelo capital, recursos e trabalho sempre movimentados de empresas multinacionais juntam-se agora ao facto de que o individual tem a capacidade de fazer o mesmo pelo seu poder de compra. Mais cedo ou mais tarde, graças à Internet, o individual poderá comercializar e distribuir o seu trabalho no mercado mundial. No entanto, há um grande problema a este nível que torna a escala ciberaldeia muito mais atractiva. É simplesmente o seguinte: se escolheu utilizar a sua capacidade global de comunicação para comprar mais barato, então deve estar à espera que o seu nível de vida siga o mesmo caminho que os que produzem os bens mais baratos no mundo. E você provavelmente não quer isso, pois não? Eu sei que não quero.

A Internet Shopping Network é uma das operações mais visíveis. De facto, tão visível que foi recentemente comprada pela Home Shopping Network numa jogada que deve ter feito estremecer as cadeias de empresas mais tradicionais.

William Poel (wpoel@bill_poel.win-uk.net) é o editor do jornal Internet Info Highway e escreve regularmente para a revista .net sobre assuntos comerciais e de negócios. Ah! e ele também costuma fazer compras regularmente no Tescos.

Homepage cyber.net

http://www.consiste.pt/directorio/cyber.net/

Ao assinar a cyber.net recebe, como oferta, uma destas sorridentes t-shirt´s. (veja cupão nesta revista)
Pode também adquiri-las separadamente ao preço de 1500$00. (côr branca ou preta - M L XL)
Para encomendar basta telefonar para o 8867723 e falar com a Isabel Gonçalves.

O profi

aulo Laureano

Conheci o Paulo Laureano vai para uns anitos. Eram os tempos em que o Commodore Amiga reinava nas secretárias dos curiosos da informática, e o Paulo dava conta da única BBS portuguesa de então, especificamente dedicada ao Amiga de boa memória, enquanto demonstrava aplicações multimédia na Commodore Portugal. Por uma daquelas estranhas coincidências com que a vida nos vai brindando, acabei por me encontrar com ele um dia, cara-a-cara por entre incontáveis caixas de pizza e latas de Coca-Cola vazias, preparando a versão on-line do fanzine M24 — "as nossas noites são mais belas que os vossos dias" — e seus derivados, correspondendo ao apelo da Publicom. Tinhamos entrado de cabeça numa das iniciativas mais curiosas de teletrabalho até hoje registados em Portugal (a redacção do "éme" não existia a não ser algures num sítio que ainda não tinhamos aprendido a chamar de cyberespaço, dependurada de inúmeros pagers, telemóveis, faxes, modems e terminais de computador).

Depois, tão subitamente como o tinha conhecido, perdi-lhe o rasto. Chegaram-me rumores de que andava a adaptar o software da Freemantle que a Carlos Cruz Audiovisuais estava a usar em Portugal no "Responder à Letra" da RTP, e no "Labirinto" que a D&D tinha conseguido impingir à SIC. Há coisa de seis meses, voltámos a cruzarmo-nos nas linhas telefónicas: e desde há seis meses, se tanto, SysOp profissional na Visus BBS. Pelo caminho deixou dois jogos de estratégia para múltiplos utilizadores, distribuídos em shareware com relativo sucesso: campanhas de Total War e Universal Wars ainda hoje decorrem on-line em várias BBS's nacionais e estrangeiras...

That's it? As tuas incursões no shareware ficaram-se por aqui?

É mais ou menos assim: escrever software e competir no mercado actual é uma brincadeira para equipas e empresas, mesmo ao nível do shareware... quem não tem esses meios, tempo e recursos, pode ganhar uns trocos, que foi o que eu fiz. Ganho mais dinheiro a escrever coisas mais pequenas, com menos problemas e menos stress. Individualmente é impossível agir; é como alguém achar que vai conseguir fazer sozinho páginas de WWW visitáveis num mundo de equipas profissionais... que de resto vão trazer rapidamente para a Internet trabalhos de uma qualidade completamente diferente. Isso já acontece, mas vai suceder de uma forma muito mais vincada no futuro...

Mas com a Internet em plena difusão, all that hype thing, como é que ainda páras aqui pelo mundo das BBS's? Quero dizer, aparentemente seria natural ver toda a gente das BBS's a dar o salto para a Internet...

Quanto a mim, há uns pontos a ter em consideração, que são relevantes quando se fala em mercados: muita gente preocupa-se e interessa-se pela Internet como algo de vendável, candidatando-se a porteiros e/ou guias para o cyberespaço; o pequeno detalhe é que essa actividade não é um mercado suficientemente grande e interessante para mais do que uma companhia em Portugal (a Telepac) ou, quando acontecer a liberalização, para uma companhia da mesma dimensão e com a mesma cobertura nacional. Por outro lado, em vez de se ser "promotor" da via de comunicação — que é interessante mas pouco interessa sem conteúdos — parece bem mais interessante ser-se promotor de destinos... O que em Portugal me tentaria a dar o salto para a Internet seria uma empresa — que infelizmente num mercado mundial onde pouco interessa a sede, seria naturalmente uma off-shore, colocada onde houvesse benefícios fiscais e um Internet provider, eventualmente com mão-de-obra espalhada pelo Mundo — que tivesse um núcleo forte de jornalistas, contabilistas, e apoio jurídico, para por exemplo licenciar guias de hotéis da Europa, ou editar rotas de vinhos, respectivas histórias, et cetera, tudo em full colour e com animações, paga por um mercado mundial livre de impostos, com as "cartolinas de plástico" a servir de moeda universal... Uma empresa destas que, em vez de reinventar a roda, se dedique a transcrever para a Internet toda a informação que exista sobre países inteiros, com qualidade e a um preço apetecível, levar-me-ia a entrar rapidamente no mercado: há milhões de novos utilizadores todos os meses, todos eles sedentos de qualidade e não de quantidade, que traduzem um mercado de milhões de contos onde uma empresa de média dimensão poderia ser a pioneira... e isso interessa-me.

Há muita gente que te vai cair em cima perante esse interesse manifesto na exploração da Internet como um negócio de pleno direito... O dinheiro assusta muita gente, aqui neste canto do mundo...

There is no such thing as a free lunch! A Internet custa dinheiro... e quem actualmente paga as facturas são entidades privadas espalhadas pelo Mundo. Nota, a Internet tem donos: a IBM, por exemplo, tem interesses investidos, em percentagem muito significativa, nos Estados Unidos e na Europa. Quem tem os routers controla o fluxo, garante eficiência mas também pode cortar canais, ou dar prioridade a uns face a outros. É um mito pensar que a Internet é uma anarquia saudável, porque não é... Ninguém sabe quanto se está a gastar em negócios na Net, quer em recursos humanos quer financeiros; não se sabe qual o revenue, nem quais as margens de sucesso. Ninguém sabe. E no entanto, enquanto a Internet continua a ser extremamente aliciante em termos comerciais para uma minoria restrita, ela é também extremamente perigosa para uma série de gente, neste momento...

"Perigosa"?

Perigosa para quem quer controlar as comunicações, por exemplo: na Internet circula vídeo, voz, data, que na maior parte do Mundo não sofre qualquer tarifação em função do destino ou tempo de utilização: quando em Nova Iorque um provider cobra apenas o seu serviço, uma vez que o cliente não paga a chamada local, um tempo ilimitado de utilização da Internet sai a preço fixo... Qual é a posição de uma Telecom num país assim? Comprar routers e controlar o tráfego? Tentar travar politicamente a Internet? Fazer novas abordagens a um mercado em mudança? E politicamente, o que representa uma sociedade mundial incontrolável, em parte impossível de conhecer, e por certo de dominar? E economicamente, o que significa um mercado mundial igualmente sem qualquer controlo? Quem assegura que um puto a jogar Doom on-line não está a ocupar recursos que valem milhões de $USD para as multinacionais? Quem assegura a quem presta serviços a boa performance da network?

ssional

Hmmm. O que me parece é que começa a não haver lugar para os cyberpuristas...

Os cyberpuristas estão a utilizar o dinheiro de terceiros, enquanto eles deixarem — i.e., enquanto o "hype" for por si só lucrativo... A maior parte dos Internet providers vai falir concerteza, muito por causa da abordagem empresarial: aparentemente, muito pouca gente no planeta sabe que serviços prestar, que recursos alocar, que modelos utilizar...
Os service providers actualmente facturam um "quick buck", aproveitando um certo feeling de teenage sex que existe na Internet (naquela de que toda a gente lá está, logo eu também quero estar, porque concerteza é muito útil/giro/lucrativo); e é claro que, tal como no teenage sex, há muitos baldes de água fria para os comerciantes, clientes e entusiastas. A Internet representa uma sociedade diferente, com alvos diferentes, e nesta altura anda toda a gente perdida, à procura de referenciais e modelos para actuar no cyberespaço. Os providers (os "porteiros" da Internet, se quiseres) não fazem nada para além desse "quick buck", não demonstram nada, não têm números, não têm sequer, em muitos casos, uma pálida ideia dos serviços que o particular entusiasta espera encontrar, ou porque é que uma determinada empresa deve ou não estar na Internet, e se poderia ou não poupar dinheiro se utilizasse a Internet nas actividades que já desenvolve actualmente, que problemas e medidas de segurança devem ser tomadas, com que tecnologias e protocolos, como cobrar/pagar, etc...
A Internet tal como a conhecemos já morreu e ninguém lhe disse nada. Por outras palavras: vai haver regras, prioridades, necessidades de assegurar que um cliente de determinado provider tem um fluxo de data razoável, e que os meios técnicos não são "desperdiçados" com uma série de entusiastas a fazer páginas de WWW e a gastar banda que custa dinheiro. A Microsoft está a ser, em todos os campos, bastante mais inteligente, e rapidamente outras empresas envolvidas vão chegar à conclusão de que é mais lucrativo criar regras do que deixar cada um fazer o que lhe apetecer com a Net. A Internet é uma via de comunicação, tendencialmente maior e sem tutela política — o que é diferente da tutela comercial, que resulta dos vários "donos" da Internet, ou seja, as pessoas e empresas que têm interesses investidos nela...

Um futuro que se acinzenta...

Não, pelo contrário! É, em muitos aspectos, a entrada da Internet na sua adolescência... e interessante concerteza: vais ter os teus jornais de todo o mundo sem sair de casa, newsgroups integrados, um tremendo "rush" de informação (e acredita, vais pagar, tu e todos, não pela duplicação e consulta de informação, mas para que a filtrem, para que te assegurem credibilidade, para que te escolham os melhores artigos, para que tenhas tempo de os ler em quantidades digeríveis), mais uma tremenda facilidade de, sem intermediários, fazeres tudo aquilo que hoje pedes a uma agência de viagens, de escolher os teus bilhetes para o cinema de forma bem diferente, de teres vídeo on-demand, rádio/música on-demand, ou software on-demand, em sistemas de pay-as-you-go, com a última versão sempre disponível, se calhar actualizada ao mesmo tempo que jogas, escreves uma carta ou fazes o raytracing do teu centro comercial...

Mas achas que as BBS's vão sobreviver a esta febre de "ordenamento territorial"?

O comércio local sobrevive aos hipermercados? Enfim, o paralelo não é este, está errado... mas o que vai acontecer é que a Internet vai tornar acessível a um mercado mundial centenas de milhares de BBS's que sim, se vão integrar na Internet e na Microsoft Network. O processo vai ser relativamente simples e indolor: a partir da altura em que uma BBS gera o dinheiro suficiente para pagar as contas, toma essa opção naturalmente, ganhando o acesso instantâneo de milhões de novos clientes. Os preços permitirão que isso aconteça até com os sistemas particulares, tratem-se ou não de meros hobbies.

A propósito, como é que te dás com o status de SysOp profissional — uma coisa que nem sequer soa bem no mundo das BBS's?

Não sou o primeiro... antes de mim, que me lembre, houve uma série deles, todos na CATS. O que se calhar não houve foi tanta exposição pública. Mas como é que me sinto? Interessado, interessado em ver nascer um mercado, em ver como tudo evolui, e em ganhar dinheiro a fazer uma coisa que eu fazia de graça se não fosse preciso comprar melões e pagar a renda... Pessoalmente, é estranho, mais ou menos como se me pagassem para me divertir, sem horários e com todos os meios ao meu dispôr... é um pouco como pagar a um bêbedo para provar vinhos...

Depois de ter deixado definitivamente os Amiga de lado, o Paulo Laureano dedicou-se aos PC: trabalha neste momento com um 486 DX4 acompanhado por seis amigos semelhantes, sem se ter decidido ainda por qualquer dos sistemas operativos disponíveis — OS/2, MS-DOS, Windows, Unix, tanto faz. Diz que lhes anda a tirar as medidas, a explorar as limitações de cada um. Mas fica sempre a saudade...
BBS é a abreviação inglesa de Bulletin Board System, e basicamente consiste numa extensão informática dos bons velhos jornais de parede que todos conhecemos do tempo de escola: na outra ponta do modem está geralmente um "painel" onde é possível deixar mensagens públicas ou privadas, bem como trocar programas e ficheiros de interesse geral. As BBS's foram o principal motor do shareware e estão na origem das comunicações informáticas que todos conhecemos e amamos. Valem pelo que são, e não lhes chamem portanto "Internet dos pequeninos", porque são muito mais poderosas do que aparentam: organizadas entre si, já possibilitavam o acesso a correio electrónico de alcance global muito antes do primeiro murmúrio sobre a Internet se ter feito ouvir em Portugal.
SysOp, ou System Operator, é, como o inglês deixa entrever, o responsável por um sistema informático acessível via modem: o "porteiro" de serviço, por assim dizer. Dada a natureza amadora da esmagadora maioria das BBS's, os SysOps não são apenas os árbitros de serviço ao sistema, mas também os donos da bola e de todo o equipamento, suportando sozinhos todos os custos de manutenção e tantas linhas telefónicas dedicadas quanto a carteira lhes permita. Respeitinho, portanto...

Visus BBS: é uma das "históricas" em Portugal. Depois de uma longa ausência voltou a estar disponível a todos os interessados. Apontem os modems aos números 793 58 39, 796 48 19, 795 93 76, 795 93 72, ou 795 93 73, da rede de Lisboa. Estes são os nodes públicos, porque há muitos mais ao dispôr dos utilizadores devidamente registados. Se entretanto tropeçarem nos indicativos de "linha ocupada" façam por insistir: tantos nodes sistematicamente entupidos só podem servir como uma excelente referência...

Histórias da Internet

Histórias impressionantes da instabilidade humana na Internet

Apenas este mês: edição especial de crimes e delitos.

Chamamento selvagem

Kevin Woodall, um homem incapacitado de 53 anos e quase cego, tinha o hábito de andar pelos pubs de Londres juntando donativos para a ajuda do "Acampamento de Férias de Escuteiros Deficientes". E conseguia safar-se muito bem. Em seis anos juntou a quantia de 33.900$00 - o que perfaz 5.560$00 por ano. O problema é que os alegados escuteiros só existiam na mente de Woodall que gastava o dinheiro em prostitutas. Apanhou uma pena de dois anos por fraude.

Ama-me a mim e aos outros eus

O Argumento de Defesa do Mês é para Toni Tenner. Envolvida num caso de adultério nos Estados Unidos, ela afirma que não foi mesmo ELA a ser infiel, mas sim uma das suas outras 12 personalidades que causou o fim do seu casamento. Ela até está a tentar aumentar a sua pensão de alimentos. Como referiu o seu advogado: "A personalidade que a considerava casada foi 100% fiel". "Não querido, hoje não, tenho sete dores de cabeça".

Vesícula

Notícias trágicas. Desde o dia 1 de Janeiro de 1995 que é ilegal ter vesículas na Califórnia. Por falar nisso, também é crime montar a cavalo por divertimento - por isso, nem tente.

Vesículas galopantes. Atenção ou a sua estadia na Califórnia pode ser longa.

Juíz mal comportado

O intrigante J. R. Musslewhite é um juíz criminal em Harris County no Texas - mas provavelmente não o será por muito tempo. Musslewhite foi recentemente processado antes de ser abordado por comportamento invulgar - isto é, tocava repetidamente nos seios e nos traseiros das promotoras públicas (em pleno tribunal). Num outro incidente, um promotor público num caso de excesso de alcóol perguntou a J. R. se ele se apercebia que estava a beber a prova do crime, ao que ele respondeu: "Ainda bem que você perdeu porque assim não tenho de preservar a prova". Hurrah para os bastiões da lei e da ordem.

Envenenador

Uma professora de química, Patrice Stabile, da Ida Price Middle School na Califórnia quis demonstrar aos seus alunos que alguns dos produtos químicos que estavam a usar eram mortais. Quando estava para beber um gole do seu café foi avisada para não o fazer. Um rapaz de 13 anos tinha-lhe envenenado o café com um desses produtos químicos quando ela estava ausente. Ligeiramente aborrecida, ela não ligou importância ao facto. No entanto, mais tarde, um polícia deu importância ao facto e prendeu o rapaz. A juventude de hoje?

Pressione o seu professor ao bom estilo americano. As maçãs são tão antiquadas.

Suicídio - mas com ajuda

Entretanto, a polícia de Ohio está preocupada com o antigo médico legista de Trumbull County - Joseph A. Sudimack - e em particular com os vários casos por ele considerados de suicídio. Entre estas fatalidades está o caso de uma mulher com marcas de estrangulamento no pescoço e um homem morto a tiro e depois atropelado por um bulldozer. Um dos médicos afirmou: "O trabalho dele é investigar e determinar a causa da morte - e não dizer o que lhe apetece ou exprimir a forma como ele se sentiu nesse dia". Sudimack reconhece ter havido falta de provas que impediram as suas investigações. Eu diria falta de miolos.

Mau hálito

O sonho de amor dos jovens está novamente de rastos. Carter Loar - um aluno do liceu de Virgínia de 17 anos tinha finalmente reunido coragem para convidar alguém para sair. Quando se preparava, utilizou o líquido de limpeza bocal, o que resultou em 10 dias de suspensão e num curso de três dias sobre abuso de substâncias tóxicas. A escola proíbe qualquer líquido contendo alcóol, e o que Carter bebeu tinha aparentemente 22% de alcóol. As palavras "ridículo" e "sangrento" bailam na minha mente.

Ardendo de desejo

Não tente isto em casa, mas em Outubro passado, Mark Gallen de New Brunswick decidiu acabar com tudo de uma forma bastante espectacular. Não estando contente em simplesmente encher o carro de gasolina e incendiá-lo, juntou-lhe ainda o efeito especial de bater contra a casa do lado oposto à da sua ex-namorada. Este gesto dramático e um pouco idiota falhou completamente. Gallen sobreviveu mas conseguiu incendiar a casa e está agora a enfrentar uma acção por incêndio voluntário.

Politicamente incorrecto

Terra dos corajosos e da liberdade - excepto se estiver no tribunal. O primeiro Tribunal Distrital de Recurso na Califórnia determinou que o promotor público de Alameda County, William Tingle tinha razão em recusar vários jurados durante um julgamento de assassinato. Fê-lo porque um dos jurados era "demasiado gordo", outro tinha cabelo entrançado e parecia "muito radical" e uma infeliz terceira jurada por causa das suas fitas de cabelo, obesidade, tamanho e maneira de vestir". Tingle declarou a um jornal que nunca gostou de "mulheres de cor jovens e obesas e acho que elas sentem isso". Surpreendentemente, os três jurados eram de cor. Embora a raça não seja uma razão válida para recusar um jurado, a decisão foi aprovada. Que pessoa tão querida que parece ser William Tingle.

O doce país da liberdade - desde que estejamos a muitos metros de altitude e tenha uma atractiva pátena verde

Todas as singularidades foram obtidas da publicação semanal "This Just In", as extravagâncias dos peritos. "This Just In" foi compilado por Randy Cassingham de fontes de todo o mundo e são todas verdadeiras. Para assinar basta enviar um e-mail para listserv@netcom.com com a seguinte mensagem - "subscribe this-just-in".

Navegue Connosco.

É um prazer saber
que você também lá está.
Na Internet, claro ...

Ligue-se:

http://www.telepac.pt/comercial

Negócios virtuais

Se não somos bombardeados em todos os jornais com informações sobre a própria Net, em vez disso levamos com as maravilhas da compra interactiva. Bob O´Keefe dá-nos uma visão completa da realidade do comércio na Internet.

Até há pouco tempo, além das lojas, não teria qualquer hipótese de escolha se quisesse comprar um hi-fi, um ramo de flores ou mesmo obter uma hipoteca. Teria de se restringir a algumas cadeias de supermercados ou a bancos irritantes. Actualmente, o comprador inteligente pode escolher vários meios ou "canais", como lhe chamam aqueles tipos de marketing com braçadeiras vermelhas e óculos enormes. Nos anos mais recentes, em ambos os lados do oceano, assistimos a um boom nas encomendas por catálogo e nos centros comerciais fora da grande cidade, com enormes parques de estacionamento.
As compras deixaram a rua. Nos Estados Unidos, os centros comercias tornaram-se os locais mais importantes de comércio, deixando a zona da baixa apenas com algumas lojas fechadas, droga e crime. No Reino Unido, no Natal passado, a zona de Lakeside e o Metro Centre à saída de Newcastle venderam imenso. A sedução destes centros comerciais é simples: muitas lojas com grande variedade e preços baixos. A loja normal até pode vender aquilo que você quer mas o armazém fora da cidade vende-o mais barato e tem até o modelo pronto a levar.

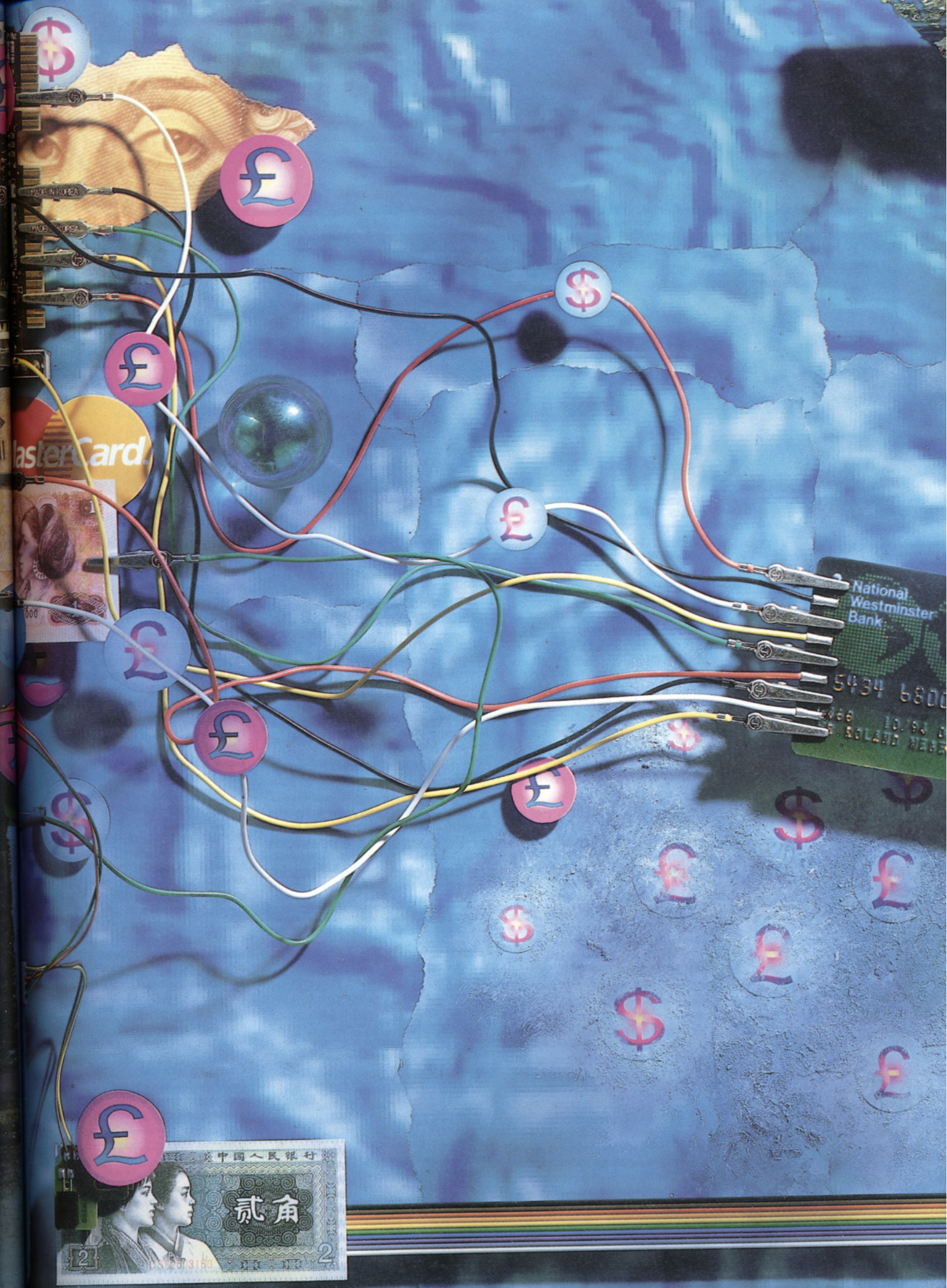
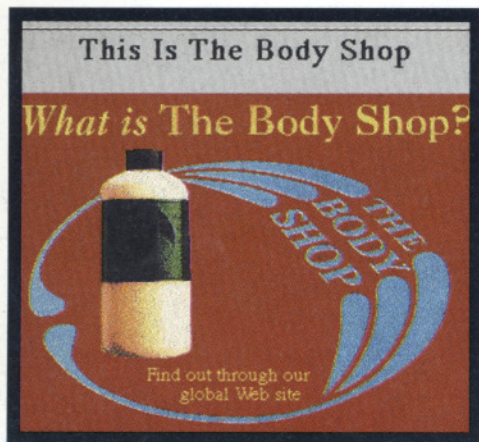
Compras virtuais

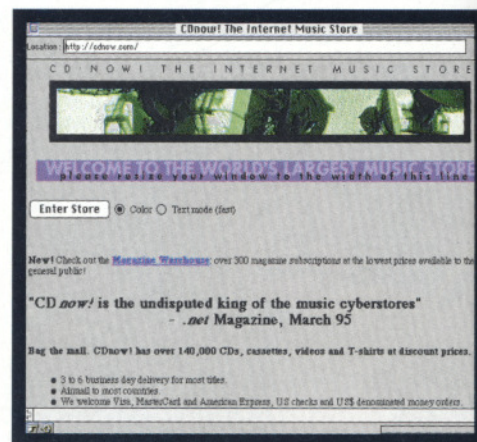
Agora, estes catálogos e centros comerciais estão a mudar-se do mundo físico para o virtual. É um mundo que está a criar um mercado global onde revendedores gigantescos competem em igualdade de circunstâncias com as lojas normais e onde os clientes podem comprar os produtos mais actuais a preços mais baixos sem ter de sofrer a tensão de procurar um lugar para estacionar. Se estiver equipado com um telefone, um computador e um cartão de crédito, consumir nunca foi tão fácil.
Mas, antes de respirar ou pagar as contas do seu cartão de crédito, compras e negócios estão a tomar novos rumos - a World Wide Web. Sem sair de casa, pode aceder a centenas de catálogos, visitar centenas de lojas e dar ao seu cartão de crédito muito uso sem correr o risco de o levar para fora de casa.
E não são só os compradores que ganham com a facilidade e a conveniência da Internet. As actividades empresariais estão a começar a compreender o facto de que a web é o mercado do próximo século e podem usá-lo para promover os seus bens e serviços a uma audiência online abastada e com conhecimentos técnicos. É o local onde os consumidores e o seu dinheiro podem encontrar os

Os cartões de crédito são seguros?

*Uma das preocupações dos compradores virtuais é o facto de ser ou não seguro dar o número do cartão de crédito através da Internet.
Afinal, com todos os caçadores intrometidos clandestinamente em qualquer e-mail, você pode facilmente ser "levado". Ou talvez não. Descubra porquê.*

LISBOA 91.6
PORTO 105.8

Actualmente, o comprador inteligente pode escolher vários meios ou "canais", como lhe chamam aqueles tipos de marketing com braçadeiras vermelhas e óculos enormes.

Sabe-se que se está a tornar um assunto sério quando até a Body Shop está presente online. O cenário devia ser verde.

Como é normal, muitas das lojas online (desculpem "centros comerciais" online) são dirigidos a audiências americanas, embora as britânicas também estejam a aumentar.

A discoteca CDnow! é um exemplo impressionante de como tornar a compra online tão agradável como a compra real.

vendedores e os seus serviços e produtos. Não há quase regulamentos nenhuns na Web - montar uma loja não requer qualquer permissão ou pagamento de arrendamento nem mesmo de taxas locais. Como comprador pode aceder e ultrapassar as fronteiras nacionais sem sequer se aperceber disso. Produtos como software podem ser obtidos através da Net, evitando as leis sobre o transporte de produtos para fora das fronteiras nacionais e pode até evitar taxas de importação.

Os catálogos virtuais são óptimos para os vendedores. Uma empresa de venda por catálogo não tem de pagar custos de impressão, pode actualizar o catálogo sempre que for preciso e pode também alterar preços quando um produto não está a vender bem. Um bom exemplo na Web é o CDnow!, no endereço http://cdnow.com, que contém todos os CDs que quiser comprar. Até tem edições limitadas de caixas de CD que normalmente não consegue encontrar e mesmo se estivessem disponíveis não seriam tão baratas como são em online.

Experimente antes de comprar

Algumas vezes, um catálogo pode fornecer amostras pela Internet; o Speak-to-me em http://www.clickshop.com/speak/ é um espantoso catálogo de brinquedos que falam e que pode ouvir antes de os comprar. A Kaleidoscope em http://kspace.com/, talvez a primeira galeria virtual, permite-lhe fazer browse e comprar imagens de arte. Além disso, pode ter conversas e-mail com o próprio artista. E, é claro o software. Porque as pessoas comprariam software noutro sítio além da Internet? Software.net em http://software.net/ pode entregar cerca de 400 produtos electronicamente e dá-lhe também acesso a software gratuito do domínio público.

Os editores rapidamente reconheceram o valor da configuração de catálogos que lhe permitem a si testar as suas mercadorias. Time/Warner em http://www.timeinc.com/, que publica as revistas mais importantes dos Estados Unidos como a People and Sports Illustrated juntamente com a Time, permite-lhe ler artigos seleccionados e, é claro, fazer assinaturas. A Ziff-Davis em http://www.ziff.com/, editores da PC Direct, PC Magazine e outras, fazem uma abordagem semelhante.

Como em qualquer novo meio, os editores confrontam-se com problemas de regulamentação com vista ao controlo das notícias e transferência de imagens. Em alguns países, o acesso às notícias dos media dos Estados Unidos é revolucionário e a Internet pode focar questões culturais - como reagiriam os browsers da Arábia Saudita à nudez das páginas da Penthouse?

Um dos problemas de escrever sobre a Web e sobre os catálogos virtuais é que há tanta inovação que o facto de classificar algumas coisas como catálogo chega quase a ser um insulto. A Real Beer Page (http://and.com/realbeer/) é provavelmente um dos locais Web mais famosos. Tem um catálogo de produtos como T-shirts e bonés de micro-breweries da costa ocidental dos Estados Unidos - uma micro-brewery é um pub onde a cerveja é fabricada e servida - mas é mais do que um simples catálogo. Está também disponível informação sobre acontecimentos relacionados à cerveja, cópias de cartas de cervejarias e uma lista de micro-breweries. Imagine locais como este baseados em produtos especializados como o vinho, bicicletas, SIDA e manuscritos antigos e conseguirá imaginar um futuro rico em catálogos de compras.

Os negociantes estão alertados para o facto de que a Web é o mercado do próximo século e que a podem usar para promover os seus bens e serviços para uma audiência *online* maior, tecnicamente consciente e abastada.

Compre até cair

De momento, existem provavelmente 200 catálogos virtuais na Web e quase 200 centros comerciais virtuais em todo o mundo. Exactamente como o centro comercial tem um proprietário, também o virtual o tem - só que agora o proprietário tem computadores, um server Web e aluga uma linha telefónica em vez de deter os edifícios. As lojas são

Existe uma quantidade surpreendente de lojas online obscuras, o tipo de lugares que provavelmente nunca visitaria na "vida real".

Não são somente oferecidos bens. Pode também encontrar informação sobre vários acontecimentos artísticos e outros serviços.

Hmm, nada mau. Está desesperado por encontrar uma grande variedade de brinquedos falantes? Então, o Speak To Me é definitivamente o lugar certo para si.

simplesmente páginas colocadas num server Web e aluga-se o espaço da página em vez do espaço físico. Locais nos Estados Unidos como o Branch Mall em http://branch.com/, a Internet Business Connection em http://www.charm.net/~ibc/, a Internet Shopkeeper em http://www.ip.net/shops.html, a TAG Online Mall em http://www.tagsys.com/, a GoldSite em http://www.cityscape.co.uk/ e a MarketNet em http://mkn.co.uk/ no Reino Unido e a Sofcom em http://www.sofcom.com.au/ na Austrália, contém lojas virtuais onde os clientes podem aceder e comprar.

Muitas das lojas são pequenos negócios que querem vender pela Web mas que não têm a capacidade ou o tempo para arranjar o seu próprio server Web. Ao utilizar um centro comercial virtual, o proprietário deste fornece-lhes uma ligação de comprimento de banda para todo o mundo e uma presença localizável - uma página tem mais probabilidades de ser vista quando colocada num centro comercial do que navegando ao acaso no ciberespaço.

Alguns centros comerciais fornecem também modelos de páginas Web, publicidade regular - fazem publicidade ao centro comercial na Web e em revistas - segurança, facilidade de encomenda e até verificação de cartões de crédito.

Outras dão-lhe a oportunidade de abrir uma conta. Debitam o seu cartão de crédito quando faz uma compra, retirando uma taxa de transacção para o proprietário da loja. Alguns utilizam servidores de segurança como o Netsite para aceitar cartões de crédito criptografados e outros, como o CyberMalls em http://www.cybermalls.com/ aceitam dinheiro electrónico.

Bonsai

O que pode comprar num centro comercial? Predominam os produtos que já pode adquirir via telefone (marketing conhecido como "remote purchase"). Deste modo, existem várias lojas de flores: a Branch Mall em http://branch.com/ engloba seis lojas de flores incluíndo lojas especializadas como a Bonsai Boy. Comidas especializadas, livros e assinaturas de revistas são algo que já pode adquirir através do telefone, por isso, mudá-las também para a Web faz sentido.

Compra de especialidades

Além de tudo isto, a Net fornece acesso a coisas maravilhosas e estranhas. Quer comprar parte do recinto relvado de David Koresh em Waco? Visite a loja de Koresh na Internet Shopkeeper. Deseja comprar um quadro que mostra o tamanho dos pénis dos animais? Veja a loja dos pénis of the Animal Kingdom na TAG Online Mall em http://www.tagsys.com/. Quer adquirir um autógrafo de Peter Sellers? A loja de autógrafos Sofcom em http://www.sofcom.com.au/ vende autógrafos de gente famosa.

Os centros comerciais virtuais podem também fornecer-lhe serviços. A MarketNet em http://mkn.co.uk/ está a testar um sistema de quotas de seguro. Muitos centros comerciais têm agentes de venda de propriedades e, assim, pode contactar o agente da área para onde se vai mudar. Para não serem ultrapassados, até um ou outro escritório de advogados tem a sua presença virtual. Uma vez que muitos serviços apenas vendem e compram informação, a presença na web faz sentido. Acções da Bolsa, traduções e aconselhamento financeiro são feitos atarvés da Web.

A maioria dos centros comerciais virtuais ainda tende a seguir o modelo dos centros físicos e contém vários tipos de loja, o que faz sentido, uma vez que permite ver muitas lojas numa só visita. No entanto, no ciberespaço nunca terá de deixar o seu teclado, por isso é desnecessário ter várias lojas diferentes. Para quê mudar de centro comercial quando se quer aceder a todas as discotecas se podemos encontrar um que contenha todas as discotecas juntas? Assim, começam a aparecer centros comerciais especializados: por exemplo, a CyberMalls engloba centros comerciais que se concentram em apenas alguns produtos como a CyberMont em http://www.cybermalls.com/cymont/cymonmal.htm especializada em produtos vindos de Vermont nos Estados Unidos. Também está a ser dado mais controlo aos proprietários sobre o conteúdo dos centros comerciais. A Internet Shopkeeper, por exemplo, permite que os proprietários das lojas mantenham o texto no ecrã utilizando uma configuração comom a das encomendas dos correios. Qualquer dono de loja pode aceder à sua configuração e mudar os detalhes da sua presença na Web abrindo uma conta e alterando o necessário.

Apesar desta actividade, as compras pela Web são apenas um pequeno indício nos indicadores da economia. Ainda falta muito até que o comércio baseado na Web contribua substancialmente para o produto nacional bruto (PNB) de um país. Alguns letrados pensam que tudo isto desaparecerá, mas há factores

MarketNet - o que é isso?

Os Estados Unidos da América estão à frente neste jogo, pelo menos no que diz respeito às cybercompras, mas o Reino Unido já está quase a apanhá-los, em parte, graças aos esforços da MarketNet, uma empresa do Reino Unido que está a instalar lojas virtuais para que as empresas possam vender todo o género de coisas.

Os CDs e os vídeos são os produtos mais vendidos na compra online, talvez porque são fáceis de embalar e enviar.

Visite a Downtown Anywhere, outro óptimo exemplo de vendas virtuais, apresentando nomes bem conhecidos.

Um dos benefícios das compras online é a capacidade de pesquisar através de milhares de items disponíveis quase instantaneamente.

que indicam que os revendedores mais convencionais estão a começar a pensar seriamente na Web.

No final de 1994, a Internet Shopping Network em https://www.internet.net/, talvez o centro comercial virtual mais bem estabelecido, foi comprado pelaHome Shopping Channel (HSC). A HSC é uma das duas redes de compra por cabo nos Estados Unidos. Com rendimentos anuais de aproximadamente $5 biliões, é maior que todas as empresas de ITV juntas.

A Internet Shopping Network fornece à HSC outro canal de marketing. Actualmente, está a aumentar para um milhão de acessos Web por dia e a fazer publicidade impressa para atrair

A Internet Shopping Network forneceu à HSC outro canal de marketing. De momento, está a aumentar para cerca de um milhão de acessos Web por dia e a fazer publicidade impressa para atrair os compradores.

compradores. Os anúncios sugerem que comprar na Web é o próximo passo a dar se estiver farto de esperar quando telefona para as empresas de venda por catálogo.

Utilizando uma estratégia semelhante, a NetMarket em http://netmarket.com foi adquirida pela CUC Internetional, uma empresa que detém um mercado chamado Shoppers Advantage. É provável que muitas empresas físicas se instalem na Web; a BMG Classics, um clube de registo de tamanho considerável estabeleceu uma loja na Web chamada Classic World (http://classiccalmus.com/).

Passear no centro comercial

Uma das desvantagens do centro comercial virtual é que você não pode passear. Os centros comerciais americanos são um local de refúgio para muitos teenagers e os centros comerciais virtuais não fornecem facilidades de encontro. Como forma de reconhecimento deste facto, alguns centros comerciais virtuais fornecem informação pública, locais de encontro e centros de mensagens na esperança de atrair pessoas para os visitar.

A OpenMarket em http://www.openmarket.com/ e a Downtown Anywhere em http://www.awa.com/ têm características destas. A Downtown Anywhere fornece uma biblioteca e até uma câmara municipal.

Outros centros comerciais estão a tornar-se mercados onde pode comprar e vender os seus produtos pagando uma pequena taxa. A Global Electronic Music Marketplace em http://gemm.com/ concentra-se em músicas memoráveis e actualmente vende bilhetes para o concerto de Led Zeppelin marcado para o dia da morte de John Bonham, entre outras coisas. Estes locais são realmente os bazares do futuro onde poderá comercializar com outras pessoas que tenham interesses semelhantes.

Os mercados que permitem às empresas fazer ligações e comércio são de momento muito mais viáveis do que os mercados que necessitam de consumidores individuais, uma vez que é mais provável às empresas terem acesso de qualidade na Web. A Industry NET em http://www.industry.net/, por exemplo, é um local de encontro para pequenos e médios industriais. Se for membro, pode colocar anúncios classificados e tomar parte nas discussões. Se quiser comprar uma máquina de moldagem de injecção ou um torno mecânico este é o local certo onde ir.

Uma pergunta importante se está a considerar o marketing através de um catálogo ou centro comercial virtual é: quanto custa? A resposta é: o que quiser gastar. Alguns centros comerciais virtuais fornecem uma selecção de modelos que você completa e rapidamente tem uma loja virtual.

Gastar, gastar, gastar

Um fornecedor de centro comercial virtual pode conceber-lhe gráficos e páginas Web, orientar as encomendas e verificar as transacções com cartão de crédito. Números como £13,000 por ano foram citados na imprensa mas o custo real é menor e está a baixar. Deve também ter em conta aquilo a que as pessoas do marketing chamam "custos de saída" de um mercado juntamente com os "custos de entrada". Na Web, deixar um negócio é tão fácil como virar as páginas.

Comparado com a entrada num centro comercial, instalar um bom catálogo é uma tarefa mais complicada. Envolve um grande esforço para orientar os dados e manter-los actualizados. Ter de instalar e manter dezenas (ou mesmo centenas) de páginas Web usando o HTML é uma tarefa intimidante. Programadores de catálogos que sejam inteligentes mantêm os dados

Nem todos os locais de compras são dirigidos para a massa dos consumidores; alguns estão lá especificamente para as necessidades dos especialistas.

A compra online, os front ends e a apresentação em geral tornam-se mais sofisticados como na NetMarket.

No balcão de compras à meia-noite. Até a velha Staples está presente na Net.

numa base - para melhor manutenção - e então criam páginas Web a partir dos dados. Produzir um catálogo virtual pode ser fácil quando os documentos HTML são facilmente criados a partir de pacotes standard de base de dados como o ORACLE.

Será que o comércio na Web marca a morte do comércio tradicional? É uma competição realista para os catálogos em disco? Ao contrário de algumas zonas do centro das cidades dos Estados Unidos, o comércio tradicional do Reino Unido parece estar de boa saúde. Em Canterbury, a combinação de lojas, vistas panorâmicas, restaurantes e bares atraem mais de 2 milhões de visitantes em cada ano. Se vai às compras na Web, onde é que bebe uma cerveja e onde é que depara com um dos grandes edifícios da Cristandade?

Qual é a vantagem?

Se a cibercompra não lhe fornece algumas das carcterísticas da compra física oferece-lhe, em contrapartida, melhores preços e mais conveniência. Se operar uma loja virtual é menos dispendioso que operar uma loja física, então as vantagens dos custos também serão suas, mas terão as pessoas alguma vantagem nisto? Pedimos aos consumidores no Reino Unido e dos Estados Unidos para nos dizerem do que fariam numa determinada situação.

Por exemplo, você visita uma loja de desporto para comprar uma raqueta de ténis. A loja empresta-lhe a demonstração de um modelo de uma raqueta bastante cara porque você é um jogador muito sério. Depois de a usar durante alguns dias, decide que a quer obter mas acha que o preço é muito alto. a)Compra-a, b)navega na Web para encontrar outra loja de desporto que tenha melhores preços?

No Reino Unido, a escolha é geralmente a alínea A - a lealdade prevalece. Nos Estados Unidos é sempre b) - azar da loja que não consegue ter preços mais baixos. A nossa conclusão destes resultados, é que nos Estados Unidos, o comércio na Web será de preços baixos, enquanto que no Reino Unido será mais importante a especialização e o conteúdo. Estas diferenças também podem ser observadas nos canais actuais de revenda tradicional. Apesar de ser americana, a Real Beer Page é provavelmente um bom modelo para futuros locais Web na Europa.

Outro problemas relacionados com as previsões é que, paradoxalmente, as situações onde o preço é importante são as mesmas onde o contacto físico é necessário. Como comprador, estará mais interessado em poupar £50 no custo de um componente de hi-fi do que 50 pence no custo de um CD e espera maior ajuda do vendedor na escolha de um hi-fi do que na escolha de um CD. Se o consumidor irá querer gastar o seu dinheiro em "big ticket items" como é chamado nos Estados Unidos, na Internet, isso ainda está para ser decidido. No que respeita os catálogos, espera-se ver catálogos físicos na Web dando-lhe uma escolha do meio a que quer aceder. A Staples em http://www.harvardnet:com/staples/, por exemplo, é uma cadeia de artigos de escritório nos Estados Unidos que tem algumas lojas no Reino Unido. Anunciou há pouco tempo um local Web.

Dar um bom uso

Encomendar produtos de escritório é um bom exemplo de algo que podia resultar muito bem na Web, uma vez que a maioria das encomendas são de fornecimentos regularmente pedidos - por isso, a aparência pode ser utilizada para dar informação sobre encomendas - e os consumidores são os negociantes que têm maiores probabilidades de ter acesso Web. Encomendar é mais fácil na Web do que em catálogos de papel, porque não tem de utilizar o telefone para fazer a encomenda. Mas também não pode procurar ao acaso nas páginas Web enquanto vê televisão. Se um catálogo virtual tem sucesso, poderiam ser feitas cópias físicas para as pessoas que não têm acesso à Web. Existe realmente alguém a ganhar dinheiro vendendo na Web? A piada nos círculos da Web é que as únicas pessoas a ganhar dinheiro no comércio Web são os consultores. Os custos envolvidos sugerem que os pontos de equilíbrio são poucos. Se gasta £100 por mês para ter uma loja virtual, não terá de fazer grande número de negócios para equilíbrar. Os números parecem óptimos quando comparados com £950 por um pequeno anúncio num jornal local que aparece uma vez. As pessoas que vendem relvado do recinto de Koresh por $30 não necessitam de vender imensos todos os meses para atingir o ponto de equilíbrio e o que vende bilhetes para o concerto de Led Zeppelin provavelmente ficará feliz por se "livrar" de alguns em cada mês.

No futuro, os custos do marketing através da Net podem ser tão pequenos que todos poderão ter lojas virtuais. Em vez de publicitar o seu carro usado nos anúncios classificados, basta pôr um anúncio na sua loja. isto sugere um pensamento arrepiante - será que o futuro é um mundo onde todos serão vendedores de carros usados?

Dinheiro electrónico

Na Internet, você não precisa do dinheiro antiquado - de facto, não necessita de dinheiro físico. Várias empresas estão a desenvolver sistemas monetários específicos para o ciberespaço, ignorando as libras ou os dólares.

Bob O´Keefe (okeefe@rpi.edu) *é um associado académico do Rensselaer Plytechnic Institute em Nova Iorque nos Estados Unidos da América e da Universidade de Kent em Canterbury. Ensina aplicações de negócios na Internet e mantém os Interesting Business Sites na página Web em http://www.rpi.edu/~okeefe/business.html*

pensamentos Criativos

Você tem uma pequena empresa que repentinamente se tornou muito popular. Como é que consegue manter os fãs dedicados e actualizar-se de acordo com os tempos? Na Internet, é claro.

Ed Ricketts *testemunha a Creation.*

A Creation Records nasceu num clube chamado "The Living Room", dirigido por Alan MacGee e Dick Green na Adams Arms, Conway Street em Londres em 1983. Assim começa a História da Creation Records no seu local Web em http://www.musicbase.co.uk/music/creation. A Creation sempre foi uma daquelas marcas, como a 4AD ou a Rough Trade, que inspira uma devoção quase fanática nos seus seguidores. Mas a Rough Trade já acabou há muito tempo e a 4AD já se contenta com o conjunto de arte da casa, algo que a Creation já não tem que fazer. Com imensas bandas associadas ao hippie, como a Oasis e a The Boo Radleys, nos seus livros, a marca está repentinamente a desfrutar uma nova popularidade - ajudada, sem dúvida, pela sua aceitação na Internet.

A Creation já esteve na Net há muito tempo - durante dois ou três meses - com a normal mistura de anúncios bombáticos e material para fãs, mas a marca está preparada para fazer mais do que tratar a Web como uma página de revista.

Quando os shoegazers Slowdive lançaram o seu terceiro álbum Pygmalion, a Creation comemorou o evento com uma festa no omnipresente Cyberia, pondo a espantada banda no IRC para que todo o mundo (três são estudantes de arte em Surrey) a questionasse. No fundo, não foi um acontecimento estrondoso, mas, incitou a Radio One a fazer a mesma façanha com os Blur na sua Interactive Night.

A Creation queria promover os seus artistas mas rapidamente se apercebeu da cultura da Internet. Requeria envolvimento - quer sob a forma de fornecimento de material para entrar no local quer através do contacto directo com a marca.

Entre no processo criativo

Ao manter a sua imagem amigável e baseada nos fãs, a Creation oferece mais do que um local Web anónimo instalado à pressa por profissionais associados que estão somente a fazer outra tarefa como se fossem recrutados para fazer coisas desagradáveis.

Ed Ball, um artista idiossincrásico que está nesta empresa há muito tempo, sem grande sucesso para o estorvar, conta a História da Creation (embora numa forma um pouco confusa e incoerente), enquanto que Martin Carr dos Boo Radleys vai lendo partes do diário que guardou enquanto o grupo gravava o Wake Up!

Um exemplo: "O plano era simples, eu tinha escrito cerca de 30 canções que deviam ser gravadas com o mínimo esforço possível, sobriedade - a medicação devia ser entregue às sextas-feiras e o frigorífico estava atafulhado com cerveja suficiente para afogar o nosso oficial de imprensa, os trabalhadores da Creation Records só eram aumentados se tivessem grandes carteiras de executivos".

Não é o Finnegans Wake mas, pelo menos, pode acreditar que os artistas têm interesse no que se escreve sobre eles. Assim como o endereço e-mail da Creation, também há a oportunidade de perguntar a Slowdive questões interessantes ("Como é que conseguiu aquele som para repercutir durante 15 minutos no seu último álbum?").

Falando criativamente

Vanessa Cotton da Creation deseja que a Net se torne parte integrante das actividades desta marca. "A Net é muito importante para nós, porque é uma forma de atingir uma audiência muito maior do que a que conseguimos até agora. Dá às pessoas uma oportunidade de descobrir detalhadamente o que estamos a fazer e permite também uma interacção entre a nossa marca e os artistas. Para ser mais precisa, tivemos 40.000 pessoas a aceder ao nosso local."

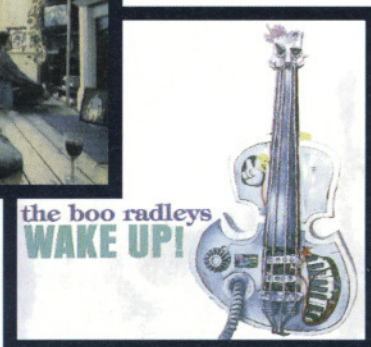
É como se tentássemos fazer o local parecer diferente dos absurdos PR normais. "A maioria das empresas de discos optam pela forma mais fácil de marketing: uma imagem do seu último lançamento e uma página de informação. "Não vamos fazer isso. O nosso local tem entrevistas exclusivas, a vida diária das bandas e bastante informação sobre os antecedentes dos seus lançamentos. Tencionamos continuar a seguir esta tendência - material exclusivo para o nosso local Net, entrevistas, gráficos, e esperamos ter mais interacção com os utilizadores da Net.

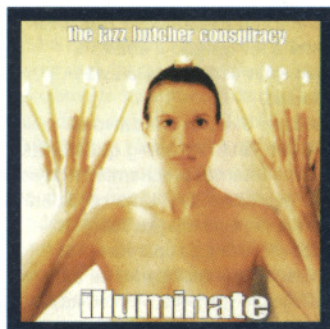
"Todas as nossas bandas estão agora conscientes da Net, mesmo se antes não o estivessem. Até agora, todos se mostraram interessados em contribuir para os diários, fotografias, etc. Viu o diário hilariante dos Boo Radley no estúdio ou as travessuras de surf dos Slowdive?" Sim, obrigada, nós vimos. Até agora, poucas ou mesmo

(à esquerda) Boas perspectivas de êxito para o jovem grupo que se está a tornar famoso.

(em baixo) Boas perspectivas de êxito, etc, etc. Duas bandas que repentinamente se tornaram grandes.

the boo radleys
WAKE UP!

(em baixo) Hey, rock and roll! Martin Carr entusiasma-se ao descrever a gravação (ou não) do excelente Wake Up!

nenhuma empresa, incluindo a Creation, deu o primeiro passo para pôr os seus álbuns disponíveis para encomenda online, embora várias das peças da MusicBase ofereçam amostras para transferência. A Cerberus Digital Jukebox está finalmente a funcionar, mas um pouco limitada a artistas menos conhecidos. Definitivamente, o caminho está aberto para o marketing de música na Internet. A Creation continua cautelosa: "estamos a pensar vender discos na Net, mas ainda não foram feitos quaisquer planos sólidos. Esteja atento a este espaço, como costumam dizer."

Tudo o que faz parte da Creation está aqui... o fantástico ecrã de introdução ao local Web da Creation.

O Jazz Butcher Conspiracy: som avant garde, mas soa muito diferente.

Band Diary

Part 1: Martin Carr's (the boo radleys) Recording Diary

I awoke the first morning at Rockfield, gazing myopically across the fields of grass, mud, sheep shit, the first day always being the hardest, the task almost unsurmountable an electric album of electric songs in seven weeks, something from nothing, fire from air, music from silence.

Rockfield studios in Wales is truly one of the most beautiful places in the world, especially at sunrise (there did seem to be an awful lot of sunrises witnessed as well). A few miles from the olde atmosphere of gentrified Monmouth, Rockfield is an old, still working farm with two studios, one containing a band from the North of England who for five years had been preparing to release an album the world was waiting for, a band whose charm and wit intrigued the pop world as did the soaring melodies and layered rainbows of sound, the other studios only had the Stone Roses in and what a sorry fuckin record that was!

The plan was simple, I had written around 13 songs which were to be recorded with the minimum of effort, sobriety -

A cultura

Como sempre, o criador do local da Creation foi Richard Davies da Good Technology, dando fama aos Webmeisters - quase todas as marcas na Net utilizaram os seus consideráveis talentos para conceber as suas páginas, como aconteceu com a Radio One na sua Interactive Night. Ele concorda inteiramente com Vanessa Cotton. "A Creation queria promover os seus artistas e lançamentos mas rapidamente se apercebeu da cultura da Internet. Queria o envolvimento dos fãs - quer pelo fornecimento de material para entrar no local (sessões de críticas, etc), quer pelo contacto directo com a marca e com as bandas através de IRC ou de e-mail. Estava consciente de que a única forma de tornar o local num sucesso era criar um ambiente que fosse muito mais do aquilo que já estava disponível. Os diários das bandas e a história da marca salientaram tudo isso." Presumivelmente, cada marca tem diferentes condições Web. Por exemplo, não está à espera que a Kickin Records, pareça a Creation.

"Sim, é exactamente isso. Depende sempre do tipo de marca. As maiores acham sempre complicado criar um local "interactivo", porque é difícil dirigi-la se tiver 50 bandas na lista. Em vez disso, deve-se melhorar o aspecto visual - por vezes até autorizar design específico para o local". Já esteve envolvido com as bandas?

"Até agora só com a Slowdive, na noite de lançamento. Penso que as outras bandas estão cada vez mais interessadas (como está toda a gente), e esperemos que isso resulte num maior envolvimento".

Resta saber se a Creation pode continuar com esta abordagem aos fãs para ganhar popularidade. Consegue imaginar Liam Gallagher dos Oasis a escrever o seu diário? "Embriaguei-me. Esmurrei um jornalista. Embriaguei-me novamente". No entanto, as marcas trazem uma fatia do bom vinyl caseiro para a Web.

Entre no esquema no local Web da Creation em http://www.musicbase.co.uk/music/creation

Uma boa compra

Está tudo a funcionar muito bem na compra interactiva, ou o que lhe quiser chamar, mas quem é que a está a fazer agora? **Ed Ricketts** *visita a MarketNet e acaba com um ramo de flores, alguns chocolates e um desejo.*

Desde que o computador doméstico se tornou realidade, os media não pararam de falar das compras feitas em casa e de como, brevemente, o centro comercial tradicional será extinto como serviço decente aos clientes. Ainda não aconteceu, pelo menos neste país, e não é provável que venha a acontecer tão depressa - apesar da saturação cada vez mais persuasiva da Internet.
Como é costume, os Estados Unidos estão muito à frente nesta área, tendo diversos fornecedores agitando os serviços online de compras com desembaraço. No Reino Unido, a não ser que queira comprar flores, CDs ou vídeos, o centro comercial ainda é o centro das atenções, exceptuando a MarketNet que é provavelmente o primeiro local online de compras com tendência a crescer cada vez mais.

A MarketNet é uma área de encontro para todos os que querem vender serviços através da Internet. Se quiser, pode pôr a sua casa no seguro, procurar flores para o seu amado ou fazer um pedido, tudo numa página Web.

Ao seu serviço

Como o próprio nome indica, a MarketNet é uma zona de encontro para todos os que quiserem vender serviços na Internet. Se estiver interessado, pode pôr a sua casa no seguro, procurar flores para o seu amado, fazer um desejo, comprar um vídeo ou esquiar e vender as velharias (das quais se quer ver livre há tanto tempo) - tudo na mesma página Web. Este local ainda está a ser testado e aberto à expansão, mas os serviços já estão operacionais.
O fundador e director executivo da MarketNet é John Hemming que decidiu instalá-la na Internet precisamente devido ao interesse dos media. "Uma considerável quantidade de especulação sobre os mercados electrónicos apareceu nos media. Decidi que tecnicamente tudo era possível e assim formei a MarketNet. A resposta tem sido bastante boa. Oficialmente ainda estamos em teste, porque ainda não estamos completamente satisfeitos com todos os nossos sistemas. Queremos ter um feedback dos nossos clientes sobre a forma como querem que nós nos desenvolvamos".
Segundo John, a MarketNet é apenas um dos três serviços que existem neste país: "Apesar do Reino Unido possuir um número menor destas organizações, descobrimos que a MarketNet tem alguns serviços essenciais como a oferta online de seguros. Uma das organizações é a Vossnet - tudo pelo iate - e outra apareceu apenas durante pouco tempo na lista comercial no Imperial College, mas ainda não descobri quase nada sobre elas.
"Porque estaria alguém tão interessado na compra online com os seus potenciais perigos na segurança e interacção limitada? John acredita que é o próprio meio que oferece benefícios. "Para que as pessoas não tenham a tendência de usar o telefone ou visitar a loja, a Internet terá de ser muito melhor. Por exemplo, se quiser qualquer coisa à uma hora da manhã, pode pedi-la através da MarketNet - e alguém a terá. Além disso, pode obter uma cotação imediata do seguro da sua casa. Estes serviços são melhores do que os que estão disponíveis noutras formas. Também é possível fornecer o mesmo serviço mas a um preço mais baixo. Há menos pressão para comprar. As pessoas tendem a gostar da compra suave - está ali se eles quiserem, mas se não quiserem, a escolha é deles.
"É interessante que uma proporção razoável de negócios vem de fora do Reino Unido. Para essas pessoas, usar a MarketNet é mais vantajoso do que as outras alternativas. Resumindo, as vantagens da utilização da Internet são a conveniência e o custo". Por isso... quanto dinheiro vai ganhar este ano? "O meu objectivo é obter um equilíbrio todos os meses até ao fim do ano. Um investimento considerável foi feito nos sistemas MarketNet. A maioria é gasto em software. Uma aventura como esta não é um esquema para enriquecer depressa, mas será um sucesso a longo prazo se fornecermos um serviço de qualidade aos nossos clientes".

Histórias de terror

O simples pensamento de enviar pormenores dos cartões de crédito pela

Mozilla - [Exploding Films]
Location: http://193.118.187.102/help/explode/info

Explosive Performance Begins with Exploding Films

Films that Explode the Myths and Accelerate Performance - brought to you by Market*Net*

New & Essential

EXPLODING SNOWBOARDING is a unique and explosive introduction to the world of snowboards produced in conjunction with the **British Snowboard Association**. Some of Europe's best show you how to shred to a soundtrack featuring the snowboard rock band MONDO POPLESS. Packed with technical ***How To. . .*** - information on everything from equipment to attitude. Including ***Breakfast with the Champs***, ***Balcony Jumping***, and ***What to do When You're Stormed Off***, as well as the most exciting shots you will have seen this mill (well, maybe). To get Explosive Performance fast, get ***Exploding Snowboarding*** now!

Running time: 43 minutes, Price £14.99. Order Now!

Special Edition

Não é tão dramático como parece, a Exploding Films é uma das empresas pioneiras já a comercializar na MarketNet. Abrange uma audiência limitada mas outras brevemente a seguirão.

Mozilla - [InnerScents]
Location: http://193.118.187.102/help/inner/info

InnerScents

Brought to you by Market*Net* ♥ Remember Valentine's Day - 14th Feb!

INNER ♥ SCENTS

Learn the Secret of Pheromone Power

PHEROMONES are subtle aromas that are produced by the body from puberty and act as a secret sexual signal to the opposite sex. Women produce different pheromones from men that aren't consciously recognised by the brain but as a subtle, subconscious communication link between two people, and can deliver the message that you're interested in seconds!

Animal pheromones, like musk, have been used for hundreds of years in fragrances for their aphrodisiac properties, and now scientist David Craddock, working with *INNERSCENTS*, has developed a way to reproduce them and impregnate them on the *INNERSCENTS* T-shirt.

Market*Net* User: 193.131.113.34 Original Text and Graphics © Market*Net* 1995 can be copied if source is referenced.

Os pheromones funcionam? Realmente não interessa - o mais divertido é testá-los. Se gosta de gavetas impregnadas de pheromone, então precisa da MarketNet.

Internet põe muita gente aterrorizada. Afinal, não é suficientemente fácil aos caçadores descobrir estes detalhes e ter de pagar uma conta exorbitante? O facto de que qualquer que seja a forma como o número é transmitido, - quer seja por telefone, pela Internet ou por fax - vai ter de aparecer num computador e ser "caçável" não parece ser o melhor. Enquanto o perigo pode ou não ser real - como é que a MarketNet vai lidar com esta reacção?

"Fomos os segundos a implementar o protocolo SSL (Secure Sockets Layer) e a primeira organização a fazê-lo independentemente da NetScape. Tais comunicações, que pretendemos melhorar com o SSL - correio seguro, é muito mais seguro que o correio tradicional. A Netscape lançou agora um press release que inclui o seguinte: "A Netscape... anunciou que um certo número de empresas que lideram o campo industrial e organizações que suportam o SSL... Apple Computer, o Banco da América... IBM, MarketNet, MasterCard... são muitas das empresas que apoiam o SSL". Nós somos a única empresa na lista que não é americana". Para os que ainda não foram iniciados, o SSL é um método para garantir a segurança de quaisquer dados que estejam em trânsito, desde que ambos, o servidor e o cliente, apoiem o protocolo. O Netscape Navigator é um dos primeiros browsers que suportam o SSL, juntamente com com o servidor de software Netsite. Poderia dizer-vos muito sobre as questões comerciais para além da certificação... você tem de alugar um certificado da RSA Data Security - inicialmente custaria $500 por ano, mas agora, ao usar a licença Netscape Navigator para se ligar à RSA, só custa $290 por ano.

"Tivemos de desenvolver as nossas próprias RSA routines porque não são legalmente exportadas para os Estados Unidos. Foi realmente um grande golpe e eles ainda precisam de optimização".

Acabaram as dores de pés?

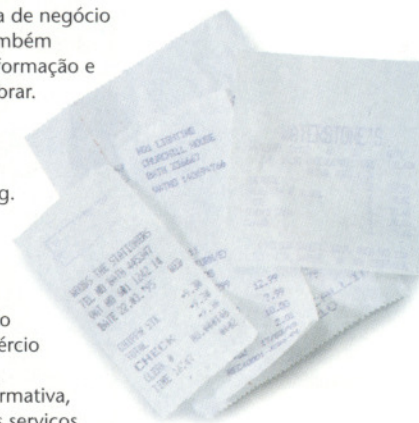
Uma vez que pode acalmar os medos das pessoas sobre segurança e pô-las online, quais são os seus planos para uma expansão futura? É este o futuro da compra e pretende ser um Harrods electrónico - ou talvez um K-Mart? "A MarketNet tenciona ser o primeiro mercado electrónico mundial. Isto significa que tornaremos possível a transação de qualquer forma de negócio que seja possível na Net. Também forneceremos serviços de informação e outros serviços úteis sem cobrar.

"Avançando cinco anos no futuro, todas as redes globais estarão ligadas através do IP ou da rede IPng. O nosso objectivo é que a MarketNet seja a primeira no fornecimento de serviços através desta rede. Os serviços online terão um papel crescente no comércio do futuro.

"Resumindo, a resposta é afirmativa, mas isto não significa que os serviços online substituam as lojas; por exemplo, a largura de banda não estará disponível para que você possa provar queijo antes de o comprar.

"No entanto, a progressão que começou a dirigir os serviços de telefone como o First Direct e o Direct Line continuarão como serviços Internet".

O mundo não estará completamente cheio de pessoas fechadas em casa comprando tudo o que querem em frente a um monitor. É claro que não, mas o boom de compras continuará a crescer gradualmente e talvez no próximo ano já esteja a comprar uma casa pela Internet. Talvez.

A MarketNet pode ser encontrada em http://mkn.co.uk.

Choc*Net* - OnLine Confectioners

Market*Net* is pleased to be able to offer, in conjunction with **Thorntons ChocExpress**, the first UK based Internet Confectioner. A browser capable of using forms is needed to use this service.

The ChocoGram Range

Unique, luxurious selections of milk, dark and white Thorntons chocolates. A greeting card bearing your own personal message of up to 20 words, gift wrapped and with a ribbon bow to provide the finishing touches to this delightful gift.

ChocoGram Standard 200g

- Ref 01 UK £12.95

Veja! Uma loja online com os preços em libras! Isto é realmente pioneiro da parte da MarketNet.

Seguidores da moda

A alta costura vira-se para a alta tecnologia quando a casa Griffin Laundry faz da Internet uma passagem virtual para mostrar a sua nova colecção. **Belinda Morris** *descobre que é absolutamente fabuloso.*

Bom cardy. Você não tem de ser asiática e viver em locais condenados pela indústria pós-apocalípse para usar as roupas Griffin Laundry... mas ajuda.

O mundo da moda é cíclico e estamos actualmente a reviver os anos 80 (com um pouco do chique dos 70 à mistura e o hedonismo de Helmut Newton), misturados com um pouco do encanto dos anos 30. A história da moda forneceu aos designers uma inspiração inestimável - é só uma questão de meses e o grunge estará novamente a ser minuciosamente pesquisado.

É um pouco suspeito se for um daqueles que pensa que a moda deveria ser sempre diferente. O futuro. O facto perturbador são as armadilhas do futuro - ou seja, as novas tecnologias - que encerram medos escondidos para a maioria das pessoas ligadas à moda. Mencione mistérios como ciberespaço e auto-estradas da informação e depois veja neles o ar de ansiedade dos estudantes quando lhes dizem que só restam cinco minutos antes de entregarem o exame. Eles sabem que correm o perigo de ser deixados para trás. Eles sabem que a Internet está em todo o lado, à espera deles, mas como chegar a ela e porquê é uma coisa que os ultrapassa.

Roupas digitalizadas

Lentamente, a indústria da moda está a despertar para as novas tecnologias e, em particular, para o enigma da Internet. Liderando o caminho está (bendita seja) uma empresa britânica. A Griffin Laundry foi lançada há três épocas (ou seja, há 18 meses) pelo designer Jeff Griffin (que tinha feito todo o seu trabalho em Itália para os grandes nomes como Valentino e Ferré e que queria regressar às suas raízes) e foi ganhar experiência com Nick Hart, designer de roupa de homem. A filosofia de Griffin é produzir roupas que durem mais de uma época - roupas com um significado, versáteis e úteis. O seu estilo é uma mistura de uniforme, roupa de

> **"Estou sempre à procura das novidades e há tanta agitação ligada à nova tecnologia. Em comparação, a indústria da moda é tão antiquada, tão cansativa".**
>
> Jeff Griffin, Griffin Laundry

As páginas Web da Griffin são mais do que um grupo de ícones de moda. Elas têm um objectivo, permitindo que as roupas possam ser escolhidas através de várias categorias além do aspecto.

trabalho e roupa inglesa de qualidade. O que é mais importante para Griffin é a inspiração. Procura constanetmente tecidos novos e técnicos - só pelo seu aspecto estético mas também porque combinam.

Foi a paixão pela novidade que levou Griffin à Net. Em Fevereiro, tornou-se a primeira empresa do ramo da moda (pelo menos no Reino Unido) a fazer toda a sua colecção acessível à Net. Os famintos utilizadores da Internet no campo da moda podem visualizar a colecção e até, se quiserem dar sugestões. O passo para o futuro tornou-se possível através da empresa de consultadoria Soft Options (Reino Unido), que combinava as capacidades da rede, as bases de dados e a Internet com talentos de desenho gráfico para desenvolver as páginas inovadoras e interactivas da Web que expressam a imagem e a atitude de Griffin.

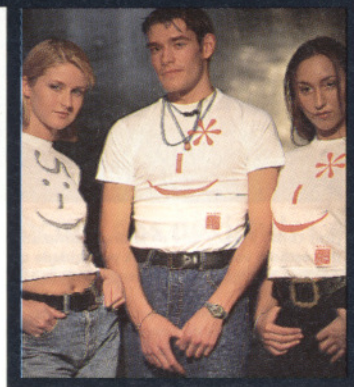
O director Segun Ogunsheye e o consultor e director técnico James Neill, viram os benefícios de Griffin ao entrar no mundo do futuro. "A Internet é uma grandiosa forma de ver, partilhar e verificar dados", explica Neill. "O negócio musical foi o primeiro do meio industrial a adoptá-lo, mas pode aplicar-se a todos. Com Griffin, vêmo-lo como uma maneira diferente de pôr uma ideia no mercado. As páginas são a cores e cada peça de roupa pode ser vista na sua cor original e de qualquer ângulo. E podem ser vistas por qualquer comprador no mundo inteiro. Nem todos conseguem ver um desfile de moda e os catálogos demoram muito tempo a produzir, para além de serem muito dispendiosos. Assim, a passagem da informação é quase instantanea - é só o tempo que leva a obter as imagens no ecrã".

O feedback do cliente

A palavra-chave de Griffin neste empreendimento, pelo menos no que diz respeito a Ogunsheye, é "interactivo". A empresa gosta da ideia de poder testar ideias novas e obter uma resposta imediata. "Quero o feedback. É algo que um fornecedor de moda não recebe muitas vezes e que agora pode obter de várias fontes". Ele pensa que o elemento interactivo lhe fornecerá um testemunho dos mercados sobre certas peças e cores e pode ser a prova para alguns revendedores incrédulos de que algumas peças se venderão. Griffin procura um público-alvo saudável baseado na Net, que pode ser alcançado através de "sondagens" regulares.

Gosto do facto de que as pessoas poderem responder-nos através do e-mail, diz Jeff Griffin. "Eu posso ser aquele que cria a colecção, mas somos um conjunto de pessoas que colaboram na Griffin. No passado, trabalhámos num vazio e a Internet é a maneira de fazer passar a mensagem para mercados diferentes. Começámos a receber chamadas de pessoas que normalmente não tinham acesso ao que se passava na moda, excepto o que viam nas lojas. As revistas podem ter ideias preconcebidas, especialmente se falam das roupas que estão a publicitar". Griffin interessou-se primeiro no que a Net podia oferecer para conseguir

(Em cima) Parece que os anoraks almofadados estão a voltar à moda. A publicidade de Griffin Laundry é somente estilística.

(Em baixo) "A colecção é rigorosamente modelada à curva do braço ou da perna", diz o anúncio. Por isso pode usá-la com todo o conforto.

Product
The strength of **Griffin Laundry's** collection lies in the revolutionary fusion of utility and combat design with superb English tailoring. The result is a 100% versatile all purpose range. **Griffin Laundry** clothes are comfortable in any environment - from the great outdoors to active urbanities at work or at play. The collection is meticulously shaped with the curve of the arm or the bend of a leg in mind ensuring the wearer optimum versatility.

As páginas Web demonstram imagens menores da produção da empresa.

atingir os utilizadores. "Estou sempre a procurar coisas diferentes e há tanta excitação ligada às novas tecnologias. A indústria da moda, em comparação, é tão antiquada, tão cansativa. Fico farto de ver as previsões das tendências do próximo ano nas revistas, onde mostram somente um conjunto de tendências do passado. Devíamos olhar para a frente e não para trás e não deveríamos temer a nova tecnologia. Todos estão na Internet menos a indústria da moda".

Tudo isto pode estar prestes a mudar se Andy Richie, o director da Point 4 Consulting tiver algo a dizer sobre o assunto. Griffin e Hart encontraram-no num importante desfile de moda em Paris. Fazendo parte de um esforço de investigação para trazer a interactividade e as novas tecnologias para as massas sensíveis à moda, Richie estava a dirigir um café Internet para a MTC numa base de consultadoria de design. Era uma experiência multimedia com computadores que permitem aos visitantes aceder livremente à informação enquanto a arte ao vivo através do computador era vista através de enormes projecções. Realmente, os homens da Griffin estavam impressionados. Não perderam tempo em trazer Richie para o lançamento da griffin na Internet.

"Há nova tecnologia no negócio da moda", afirma Richie, "mas tende a ser mais educativo do que comercial. Na indústria musical, os computadores já chegaram a todo o lado. A Internet é ideal para eles pois podem trocar samples MIDI e este processo está a ser levado a cabo por pessoas criativas, o que já não acontece no mundo da moda. Para eles, computadores fora do normal são simplesmente uma poupança de tempo e de peças de maquinaria". Mas ele concorda, a indústria está a despertar para o que a nova tecnologia pode fazer. "As pessoas relacionadas com a moda sabem que pode ser um benefício e querem descobrir como". O caminho tomado por Griffin faz sentido em termos comerciais para Richie.

Faz alguma ideia de quanto custa alugar um Web site de mais ou menos 30 páginas, por mês, comparado com um anúncio de uma página na revista Arena?" É muito barato e "até as imagens são baratas pois não têm de ter a qualidade das fotografias". Para salientar que a Internet é uma potencial parada presidencial à espera de ser atacada pelos rápidos "atiradores" da moda, Richie sugere esquemas que está a traçar com uma empresa de encomendas comerciais pelo correio. "Estou a fazer-lhes páginas de manequins, diz ele, mas não adianta mais nenhum pormenor.

A ideia geral

Griffin Laundry, no entanto, está colocado num sector diferente do mercado de roupa masculina, está no das encomendas por catálogo convencional e o facto de Jeff não ter conseguido exprimir as suas ideias da colecção aos retalhistas (que compram sempre somente parte da colecção) irritava-o. Agora ele sente-se mais calmo devido ao facto dos potenciais compradores poderem ver toda a imagem. "Posso não ser o primeiro a utilizar o computador para atingir os meus objectivos mas, com certeza, vou tentar", diz ele. "A tecnologia continua a desenvolver-se embora não tanto que deixe de me permitir conseguir conceber os meus projectos através da sua ajuda". Para o futuro, Griffin prevê que as transferências para o seu computador sejam mais rápidas, o que apressará o processo de envio da mensagem e ele procura também tecnologia touch-screen. "Quero saber até onde consigo ir com isto. A moda começou com os desfiles e eu adorava fazer uma espécie de desfile interactivo na Internet. Também quero fazer uma apresentação em vídeo para CD-ROM. E só nessa altura estarei a comunicar com o mundo inteiro".

Se, pelo menos, todos os sites na Web tivessem imagens tão espectaculares como esta...

Belinda Morris é uma jornalista freelance de moda e colaboradora das páginas de moda do "The Independent". Pode aceder a Griffin Laundry na Web em http://www.demon.co.uk/griffin-corp/

ThinkPad 340 CSE, pesando só 2,4 Kg, com processador 486 SLC2, a 66 MHz, écran a cores dual scan 10,4", 360 MB de capacidade de disco. A partir de 410 contos.

ThinkPad 370 C. Com processador 486 DX4 a 75 MHz. Écran TFT a cores. A partir de 610 contos.

ThinkPad 701 C, pesando 2,2 Kg com teclado expansível, écran TFT a cores de 10,4" ou dual scan e um processador 486 DX4 a 75 MHz. A partir de 720 contos

ThinkPad 755 CE/CD/CV. Com CD-ROM incorporado (apenas no modelo 755 CD), écran TFT a cores de 10,4" e um processador 486 DX4 a 100 MHz. Também disponível o 755 CV especialmente desenhado para retroprojecção. A partir de 970 contos.

ThinkPad 755 CX. Com um processador Pentium a 75 MHz, écran TFT a cores de 10,4" SVGA de alta resolução e uma bateria de litio de longa duração. A partir de 1215 contos

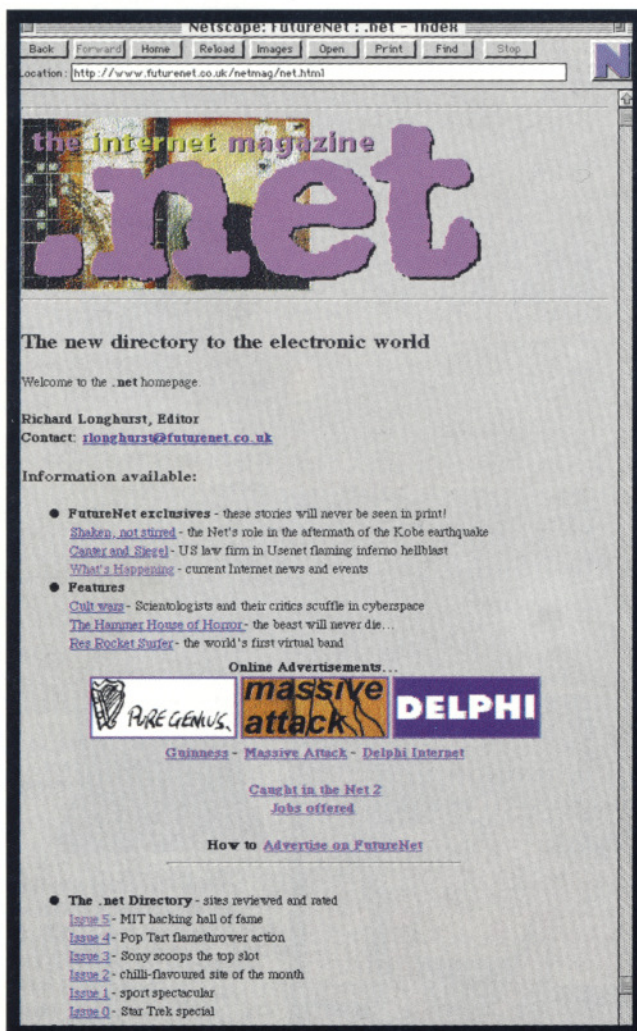
Agora já há um ThinkPad IBM para todos os que viajam em negócios.

Há uma diferença.

Para mais informações, telefone para 0500 1885

Pentium é uma marca registada da Intel Corporation. IBM é uma marca registada da International Business Machines Corporation.

Confissões de um publicitário

"Metade do dinheiro que gasto em publicidade é desperdiçado", queixa-se Viscount Leverhulme, "o problema é que não sei qual é a metade". Agora tudo mudou. **Karl Foster** *demonstra como as empresas podem beneficiar com o poder de marketing da Net.*

A fantástica homepage da .net. Com mais de um milhão de acessos somente durante o mês de Março, este é obviamente um óptimo local para fazer publicidade.

Montar uma campanha publicitária global reservando espaço em todos os jornais que existem, seria muitíssimo caro. Se tentar fazer o mesmo com a televisão, rapidamente ficaria sem dinheiro.

É claro que a informação transportada pela Internet está disponível em milhões de casas, empresas e instituições por todo o mundo, 24 horas por dia. Começa a ser um meio de publicidade bastante importante.

Há um grande debate no campo do marketing sobre a melhor forma de explorar este enorme potencial chamado Internet, por isso, vamos ordenar tudo utilizando as três regras de ouro da publicidade nas auto-estradas da informação.

1. Evite o spam

Spamming é o equivalente electrónico a lixo e estimula o flaming - e-mails abusivos de utilizadores da Internet escandalizados. De qualquer forma é um exercício inútil porque o melhor local para promover a sua empresa é a parte mais utilizada da Internet.

2. Acrescente valor à sua presença Web

WWWeb publicidade não é incómoda. As pessoas têm de clicar na hiperligação para aceder à sua mensagem, por isso, precisarão de uma boa razão para o fazer. Um simples "beba cacau Bemment, é óptimo" pode resultar nas revistas, na televisão e na rádio, mas as pessoas não vão fazer um grande esforço para ver a sua mensagem na Net. Acrescentar interesse com um concurso, ou um acesso útil e gratuito a uma base de dados de informação - por exemplo, culturas de semente de cacau (ficaria surpreendido como as pessoas se interessam) - ou até mesmo patrocinar um serviço de acesso a informação instalado por outra pessoa, são boas soluções.

Os serviços financeiros poderiam instalar um serviço de informação financeira útil e acessível gratuitamente, apoiada por serviços pagos de aconselhamento especializado. Um produtor de software poderia oferecer demonstrações gratuitas e transportáveis dos seus produtos mais recentes; uma empresa de encomendas postais poderia colocar o seu catálogo na Web (sem custos de impressão) com um recurso de encomenda online seguro para possuidores de cartões de crédito.

Basicamente é dar ao utilizador algo por quase nada - divertimento, prémio ou informação - e pôr-lhe a marca no seu produto ou serviço.

3. Coloque a sua hiperligação num local muito utilizado

Colocar uma ligação às suas páginas Web é crítico na Internet como o é em qualquer outro meio de publicidade. Você não reservaria espaço publicitário na televisão às três horas da manhã, reservaria antes num serão movimentado para captar uma audiência maior. Como é que consegue que muitas pessoas vejam a atraente ligação ao seu site com valores acrescentados? Arranje um site já muito movimentado para colocar a sua ligação no local apropriado.

A cervejeira Guiness pagou à extremamente movimentada homepage da FutureNet para colocar uma ligação ao seu primeiro anúncio interactivo online. Centenas de pessoas já completaram até agora o puzzle-cum-advert, muitos dos

A publicidade online não necessita de estar tão visível para atrair a atenção. Os anúncios da Guiness ficam bem no canto superior e ainda se destacam.

Como os anúncios de televisão da Guiness, a versão da Net é diferente de tudo o que possa ter visto - para começar, é interactiva.

quais vão sem dúvida para o bar afogar-se cerveja preta irlandesa. É um exemplo de maximização da exposição ligando-se a um local movimentado e maximizando o número de utilizadores através dos valores acrescentados - a Guiness fê-lo com um puzzle de diversão, mas há muitas outras coisas que pode fazer.
Quando oferece um serviço, certifique-se que lhe são enviados todos os detalhes sobre os vários directórios Web online. O Whole Internet Catalogue e o WWW Virtual Subject Library Catalogue são bons para principiantes. Deve tentar especificamente os Serviços Comerciais na Net, os Interesting Business Sites, Internet Business Directory, CommerceNet e MecklerWeb - veja em http://home.netscape.com/home/internet-directory.html para mais informações.

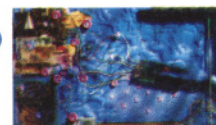
O que pensa sobre isto? Poderia comprar um server Web e software, aprender a codificar páginas Web, alugar uma linha para se ligar e contratar dois boffins para manter o sistema.
Ou pode aproximar-se de terceiros para conceber e codificar as suas páginas, depois reservar espaço no servidor existente numa Website movimentada. A última é um custo muito mais compensador para empresas que não querem sujar as mãos nestas tecnologias. Chegue a uma Website e pergunte o número de pedidos que ela recebe.
Como guia, a FutureNet recebeu mais de um milhão de pedidos só durante o mês de Março e, a julgar pela taxa de crescimento actual, deverá chegar a um milhão por semana em Julho. Para finalizar, uma palavra sobre demografia.
É fácil descobrir exactamente quantos acessos tem o seu site durante uma dada hora, dia ou semana - o seu server Web faz tudo por si automaticamente. Pode até saber de que áreas veio o seu pedido. Para obter um perfil mais específico de quem está interessado, pode convidar os browsers a preencher um impresso com alguns detalhes pessoais em troca de um serviço regular de produtos actualizados ou um prémio de competição.
Desta forma pode construir uma base de dados de pessoas realmente interessadas nos serviços que pode fornecer e pode também ter uma ideia de como dar forma aos gostos dos clientes. Talvez pudesse ser implementado um sistema de acesso a páginas com password para que possa saber exactamente quem e quando lhe está a ligar. A quantidade e o tipo de informação que pede é da sua inteira responsabilidade, mas seja educado e respeite a privacidade dos outros (e avise a Data Protection Registrar enquanto lá está).

Karl Foster (kfoster@futurenet.co.uk) é o editor do site World Wide Web comercial das publicações Future, a FutureNet (http://www.futurenet.co.uk). Para mais informações sobre a forma como publicitar a sua empresa na Internet, envie um e-mail para netads@futurenet.co.uk.

Descubra

Alexa Robinson explica a forma como a Compulink Information Exchange (CIX) tem analisado os acessos ao seu novo serviço Web.

Uma das melhores ferramentas de marketing da World Wide Web é que o log do Web site pode revelar a quantidade de pedidos que são feitos de uma informação de publicidade, quando, com que regularidade e até mesmo por quem.
Apesar dos computadores serem óptimos a produzir dados, não são assim tão bons a produzir informação. Graças à Web, é possível escrever um programa usando software como o PERL (Practical Extraction & Report Language, criado por Larry Wall) para analisar a forma como as pessoas usam as suas páginas Web, quem vê o quê, quando e com que regularidade.
Esta análise log foi usada para construir um esboço das tendências dos utilizadores em Dezembro de 1994 quando o aparecimento do CIX Website Service estava a ser testado. Para começar, o número de vezes que uma página era utilizada era comparado com o número de pedidos da imagem daquela página. Isto mostra que 78 % da audiência tem as imagens ligadas no browser Web - boas notícias para os publicitários online - mas também demonstra que enquanto 2422 pedidos de página eram feitos num dia, apenas 488 eram referentes à primeira página. Os pedidos e número total de utilizadores são duas coisas completamente diferentes.
Usando o PERL também é possível calcular quantos domínios diferentes tiveram acesso às páginas. Visitantes virtuais de 465 sites remotos visitaram o nosso site num dia, mas de que forma eram eles responsáveis pelos 488 pedidos de página? Enquanto alguns nomes de domínio reflectem visitantes individuais, outros podem ser responsáveis por numerosos visitantes - se, por exemplo, Ed Ricketts e Richard Longhurst quisessem visitar o site, dois visitantes teriam visto as páginas, mas apenas um domínio apareceria: o da FutureNet.
Conforme o número de acessos aumenta, também o nosso documento aumentaria quando pensamos nas novas tendências que queremos seguir. Estas podem ser intervalos de tempo entre os pedidos, a hora do dia mais popular para a time-zone ou os países onde não se fala a língua inglesa que tem mais acessos à nossa forma actual - as possibilidades são numerosas.

Alexa Robinson (alexa@cix.compulink.co.uk) tem feito coisas técnicas no serviço Web da CIX. Pode obter a CIX na Web em http://www.cix.compulink.co.uk/

Sexo à venda

A comercialização está em força na Internet e estão todos ansiosos por distribuir os seus produtos. **Paul Lavin** *pesquisa os becos e vielas da auto-estrada da informação.*

Se procura o erotismo, a única coisa a fazer é ir para alt.sex.group nos newsgroups da Usenet. Há uma longa história sobre indivíduos de ambos os sexos - e aqueles que são as duas coisas - enviando texto e imagens de conteúdo sexual. Todas as vertentes da história rapaz-conhece-rapariga estão disponíveis para atenta investigação, assim como rapaz-conhece-rapaz, rapariga-conhece-rapariga, rapariga-conhece-alsaciano e outras variantes.

Uma olhadela rápida em alt.binaries.pictures.erotica e subgrupos confirmam o facto de que existe tudo para todos na Internet. Tudo o que precisa é de tecnologia para transferir, reunir e visualizar imagens paradas e em movimento. Como testemunho das variedades de expressão sexual dos humanos, só necessita de ver o grupo que caracteriza os hamsters exaustos a correr em tubos.

É gratuito e livre de STDs. Existe também um Guia de FAQ (Frequently Asked Questions) para a Internet Sex Resources para melhor organizar a sua pesquisa à Net, que inclui items de listserv como a Internet Sex Surfer News e URLs para aceder à hora de se deitar.

Embora a demografia populacional da Internet esteja rapidamente a atingir a população em geral, são ainda os jovens do sexo masculino que mais navegam. Eles formam um óptimo alvo para os vendedores do mercado sexual. No entanto, muitos pais e educadores estão preocupados com o facto de que os seus filhos podem ultrapassar a fronteira da conveniência. Assim, este guia mostra-lhe o que deve evitar. Se tem interesses mais lascivos, servirá como guia de apresentação para se divertir na Internet.

ROMs usados

Provavelmente, as primeiras propostas comerciais de sexo que apareceram para computador foram os CD-ROM para venda que surgiram de uma variedade de diferentes fontes. Embora seja possível transferir estas imagens dos newsgroups, o custo desta largura de banda Internet torna estes CDs valiosos. O factor discussão também é mais pequeno, uma vez que não precisa de transferir nem de reunir um gráfico de oito partes só para descobrir que foi alterado na transmissão ou mal exposto.

Os atributos gráficos da World Wide Web estão empregues por um grupo de empresários de produtos sexuais ansiosos por instalar lojas.

Mas a consumação da parte comercial da sua transação nas lojas obscenas da Net ainda é problemática. Enviar o número do seu cartão de crédito por e-mail é bastante arriscado. Exceptuando a hipótese remota de que o número do cartão de crédito possa ser interceptado por um indivíduo duvidoso que saiba usar um sniffer de rede, comprar com o cartão de crédito sem estar presente fisicamente dá aos vendedores bastante espaço de manobra.

A Playboy já esteve presente na Web durante algum tempo em http://www.playboy.com. O conteúdo é bastante aceitável e consiste na sua maioria em publicidade PG à revista e aos seus produtos. No entanto, com o recente aparecimento da Penthouse em http://www.penthousemag.com/home.html juntamente com imagens explícitas transferíveis fez com que o império da Playboy repensasse a sua estratégia. Ainda só tem material ilustrado disponível online - mas enquanto lê os artigos, veja a famosa entrevista da Playboy com Bill Gates. Infelizmente, ele está completamente vestido. A revista está a debater a ideia de haver uma imagem apresentando as "Raparigas da Internet" - é incrível como há coisas que nunca mudam.

A Penthouse dá uma visão muito mais frontal quando retrata o corpo feminino. A versão Web do Forum Penthouse também fornece um aversão bem escrita e apenas ligeiramente filtrada de histórias eróticas que podem ser encontradas em qualquer um dos subgrupos alt.sex. Você pode até [illegible] Internet para contar a sua história [illegible] sexual à Penthouse. No entanto, a Penthouse tem um problema derivado da largura de banda - com 850.000 acessos por dia, necessita de um server melhor e de uma ligação Internet mais rápida para melhorar o prazer de ver.

A ideia principal das páginas Web da Playboy e da Penthouse é vender assinaturas da revista, toalhas enfeitadas com Bunnies ou vibradores eléctricos Penthouse Pet. Vender, vender, vender é o objectivo principal das suas páginas Web baseadas em produtos sobre sexo.

Comprar até morrer

Há lojas de sexo abertas na Net. A Excelsior Sex Shop em http://www.io.org:80/~excels/sex.html tem a colecção completa de utensílios de borracha e outros brinquedos para adultos. Podem ser encomendados

Já imaginou se a Kimono (fornecedora de preservativos) alguma vez pensa em comercializar bonecas com o desenho da sua mascote? Deve provocar grande agitação entre os pais.

United Kingdom

General Information about country, people, geography and climate can be gotten from the CIA World Factbook entry.

Legal Situation: *Prostitution* is technically legal, but several surrounding activities are outlawed which make it hard to work legally. It is illegal solicit or advertise or run a brothel. Probably similar to the situation in Canada.

It is also illegal to kerb-crawl. *Organisations* working for the complete legalization of prostitution in the UK include the Corrective Party, run by an ex-pro (Lindi St. Clair).

Specific information about the Cities and Regions

- Edinburgh
- London

(Back to the list of countries)

The World Sex Guide, $Revision: 2.1 $, $Date: 1995/03/17 06:14:35 $
(C) 1994,1995 by Atta and M. <an48932@anon.penet.fi>
Permission is granted to freely distribute this document in whole or in part provided that it is not done for profit and that this

É espantoso o que podemos descobrir sobre o nosso país. Corrective Party? Não se vêem muitas vezes no Question Time, embora fizessem uma óptima actuação.

confidencialmente online. Veja os guias ilustrados para o *fellatio* e o *cunnilingus*. Que presente para a sua cara-metade!
A Excelsior fornece um óptimo guia de comprador para dilatar o pénis e afrodisíacos - cuidado cantáridas.
Há uma pessoa, a Angela, que é autora de títulos populares como "The Vulva". A Excelsior leva realmente os interesses dos clientes a sério, dando conselhos úteis como "Não use pilhas nos vibradores quando estiver no duche". As encomendas são enviadas de Toronto por correio tradicional.
A Condom Country em http://www.ag.com:103/Condom/Country/homepage vende exactamente aquilo que seria de esperar e afirmam ter fornecido o preservativo que Andy usou no primeiro encontro com Fergie e também o preservativo que Carlos usou num segundo encontro. Também tem uma selecção impressionante de coisas para colar em si ou no seu parceiro.

À moda do Canadá

Como plataforma populista para contribuidores informados, a Usenet está a tornar-se o local para guias imparciais de produtos e serviços sobre sexo. Temos de enfrentar a verdade, o sexo é dispendioso e um consumidor informado pode fazer opções de compra mais inteligentes.
Se estiver em Vancouver ou Victoria no Canadá e tiver algum tempo livre, poderá encontrar as FAQ nos serviços sobre sexo nos lugares característicos com alguns benefícios. Pode certificar-se que não paga muito por um mau serviço na sua visita ao Canadá ocidental com esta fonte alternativa de informação turística. É claro que o Estado de Nevada é famosa nos Estados Unidos pela prostituição legalizada. Antes de entrar num avião para Las Vegas, tenha em consideração que a prostituição é ilegal em Las Vegas e que o bordel legal mais próximo é passada a linha distrital numa terra com um nome delicioso de Pahrump.
Este e outros items de interesse para o cliente inteligente estão explicados numa FAQ sobre prostituição em Nevada juntamente com números de telefone e moradas. Veja a FAQ de prostituição em http://www.paranoia.com/faq/prostitution/. Uma vez que os bordeis não podem fazer publicidade no Nevada, este esforço comum de consumo preenche uma necessidade. Se nunca visitou uma casa de prostituição, a FAQ diz-lhe com o que deve contar. Há várias sugestões - não vá embriagado ou pagará mais - e várias formas de negociar o melhor acordo.
A casa de prostituição mais conhecida em Nevada é a Chicken Ranch e tem o seu próprio compêndio FAQ compilado por um visitante entusiasta e (evidentemente) bastante frequentador. Aparentemente, as campanhas para a lealdade dos clientes deixou as áreas de supermercados e estações de gasolina, encontrando um local nas casas de prostituição no Nevada. Como se esperaria, também há formas de reservar serviços de escolta através da Internet em muitas capitais europeias. Estas e outras FAQs podem ser encontradas nos newsgroups alt.sex.services. Outro newsgroup em alt.strip-clubs fornecem comentários sobre estes estabelecimentos de diversão. Um aviso - há estabelecimentos que não fornecem aquilo que pagou. O guia para a zona proibida de Copenhaga também revela que há muito a evitar. Os atributos gráficos da World Wide Web são empregues por um número de empresários ansiosos por instalarem lojas. Um serviço rectifica o dreck encontrado nos newsgroups e oferece-o como ficheiros de imagens prontos a transferir com um pequeno catálogo para tornar as selecções mais simples, pagando... é claro. Atenção, a composição multimedia na Web brevemente num computador perto de si.

Interacção na Web

A Virtual Fantasies oferece vídeos ao vivo de conferências com mulheres que se tornam as suas namoradas virtuais. Você controla modelos ao vivo através da utilização de software de teleconferência transportável que se instala no seu PC e que funciona com 9.600 baud ou com um modem melhor.
Com a Virtual Fantasies você pode tornar-se director da sua própria fotografia de nú em qualquer das cenas da Virtual Fantasy. Consegue ver as mulheres ao vivo numa sessão pré estabelecida de 15 minutos com repetições instantâneas ou fotografias. Até que enfim, uma forma de visitar o Times Square em Nova Iorque sem ter de passar pelos viciados em droga ou pelos loucos.
Queira ou não - o sexo está à venda na Internet. Como uma comunidade entranhadamente libertina, a Net permite muitas formas de expressão que são consideradas ilegais pelos governos convencionais. Você pode até nem querer nenhum dos serviços sexuais oferecidos. A declaração da Internet é que tudo vale. Que assim seja durante muito tempo.

Paul Lavin (plavin@caversham.win-uk.net) deseja dar a conhecer que alguém o avisou sobre a cantárida.

O orgão, hmm, do Sr. Hefner está disponível na Internet, mas está consideravelmente enfraquecido.

A Penthouse Internet é decididamente atiradiça. Você já foi avisado.

Gastar, gastar, gastar...

Já leu sobre o assunto e recebeu algumas sugestões para o fazer em segurança, mas qual escolher pela primeira vez? **Clive Parker** *investigou-as todas e encontrou 50 sites de compras online.*

Encomende com antecedência as suas camisas e gravatas da T M Lewis & Sons e não terá de enfrentar os vendedores arrogantes.

Compras em segurança

Cada vez mais Web sites estão a utilizar o software do servidor Netsite. Pode reconhecer um site seguro através da tecla (inteira) no canto inferior esquerdo da Netscape e dos novos "https://" URL.

Tangled Web
http://www.cts.com:80/~atweb/
Uma loja americana especializada em impressões, posters e quadros.

Alternative music
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Música alternativa electrónica, tecno, de encantar, ambiente e industrial em LP ou CD da MileStone SuperStore.

Awesome Internet Mall
http://www.gate.net/~dmusic/aim.html
Livros, roupas, presentes e jogos podem ser encomendados aqui.

BearNet
http://193.118.187.101/help/bear/info
Ursinhos online da empresa Teddy Bear de Vermont. Que queridos.

CakeNet
http://193.118.187.101/help/renaiss/info
Grande quantidade de bolos deliciosos incluíndo o Cupid: um bolo da Maderia guarnecido com licor de café, recheado com chocolate, gelado e decorado com um querubim dourado.

Callhaven pic
http://www.micromedia.co.uk/callhav/default.htm
Escolha online o seu hardware e software deste revendedor Apple Mac em Londres.

Car audio
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Encomende pela Web o próximo som estéreo para o seu carro a preços de saldo na MileStone SuperStore.

CDnow!
http://cdnow.com/
Mais de 140.000 CDs, cassetes e vídeos disponíveis a preços de desconto por via aérea.

CDworld
http://cdworld.com/
Escolha um CD dos 100.000 que existem em stock e entregue-o em qualquer parte do mundo.

Chartered Accountants
gopher://leapfrog.almac.co.uk:70/11/business/accountancy
A Scott Oswald & Co tem um site com ficheiros de texto que oferecem uma grande quantidade de serviços de contabilidade para clientes pessoais e empresariais.

Classique Structure
http://www.netaxs.com/~vlad/cs/
Envie uma gárgula ao seu namorado - é o presente ideal. Esta quantidade de ideias para presentes, mobília de casa, gárgulas, querubins e anjos podem ser enviados para qualquer lugar do mundo.

Computer Manuals
http://www.easynet.co.uk/compman.htm
Mais de 4.500 livros de informática da Computer Manuals disponíveis para encomenda online.

CraftNet
http://193.118.187.101/help/extra/craftnet/info
Área especialmente instalada para vender e promover arte tradicional pela Net. Um dos primeiros grupos é o Trifels que recicla veludo antigo fazendo malas de mão, chapéus e chinelos.

Dare 2 Dream
http://193.118.187.105/help/dare/info
Sweatshirts exclusivas e da última moda para a neve e para o surf da Dare 2 Dream, com características como a Drop-Tail e uma gola contornada com cordão para adicionar "conforto e frescura".

Demonic books
http://www.demon.co.uk/books/book.html
Livros sobre a Internet e sobre outros assuntos a ela relacionados da Demon.

Exploding Films
http://193.118.187.102/help/explode/info
Uma pequena selecção (mas sempre a aumentar) de vídeos de instrução especializados sobre esqui e bicicletas de montanha com trilhos sonoros de rock.

Find a Friend
http://www.ais.net:80/findafriend/
Procure nos Estados Unidos amigos, parentes, companheiros de escola que já não vê há muito tempo ou pessoas que lhe devam dinheiro. Só paga se os conseguir encontrar.

Flags of the World
http://www.mallmart.com:80/flags/wrldflag.html
As bandeiras de 175 países estão disponíveis para encomenda em vários tamanhos.

FutureNet
http://www.futurenet.co.uk/
Vá à FutureNet encomendar números atrasados ou assinar qualquer das revistas da Future Publishing incluíndo a .net, a PC Answers e muitas outras. Normal.

Global Shopping Network
http://www.gsn.com/
Mais de 100.000 items disponíveis para venda online na GSN. Parece haver uma predominância de equipamento de pesca. Parece piscoso.

HotelNet
http://www.u-net.com/hotelnet/
Procure informação sobre hotéis no Reino Unido em partes específicas do país e faça reservas online. É pequeno, de momento, mas está a tornar-se maior.

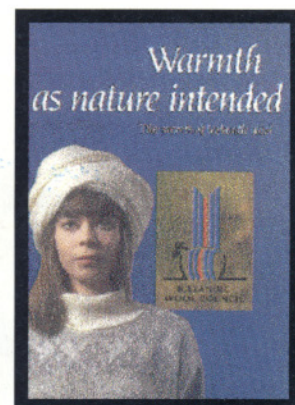
House and car insurance shop
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Um serviço completo de seguros está disponível na MileStone SuperStore. Dê os seus dados pessoais e receberá informação sobre uma das 140 companhias de seguros via e-mail.

Icelandic pullovers
http://www.ismennt.is/fyr_stofn/Kerfisg/alafoss/aversla.html
Encomende um pullover (ou cardigan) directamente da Islândia no Kerfisger na página de compras na Islândia.

InnerScents
http://193.118.187.105/help/inner/info
Use as T-shirts impregnadas de pheromone criadas cientificamente para atrair subtilmente o parceiro dos seus sonhos.

Innovations Gift Point
http://www.innovations.co.uk/giftpoi

Veja a Apollo Advertising UK em http://apollo.co.uk/home-uk.html para obter uma ferramenta bastante útil para pesquisar serviços de compras online através do produto e da localização.

Bandeiras do mundo - para todas as necessidades de bandeiras. Vai para férias? Necessita de algo para essa ocasião especial? Ou quer simplesmente descansar em casa? É muito mais divertido com uma bandeira.

Pullovers islandeses: coloque uma toalha na cabeça, adopte uma expressão vítrea e está no auge da moda.

nt/
Um catálogo online de acessórios e presentes bastante económicos. Os catálogos de encomenda da Innovations são normalmente colocados nos suplementos de domingo, mas agora pode encomendar a sua tesoura de cabelo na Web.

Interflora
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Envie flores para qualquer local no Reino Unido ou até mesmo no resto do mundo com este site Interflora oficial instalado na MileStone SuperStore. As encomendas do Reino Unido recebidas antes do meio-dia podem ser entregues no mesmo dia.

Internet Book Shop
http://www.bookshop.co.uk/
A maior livraria online do mundo - pode escolher entre 750.000 livros.

Internet Curio Shoppe
http://venus.mcs.com/~advertiz/html/curio.html
Desde o sobrenatural ao "cyberfunky" - existem aqui muitos items fantásticos e invulgares para oferecer.

Internet Shopping Network
https://www.internet.net/
A mais famosa rede de lojas online, agora num seguro servidor Netsite.

James Thin Ltd
gopher://leapfrog.almac.co.uk:70/11/business/books/thin
Um livraria especializada em livros sobre a Escócia e a tudo o que lhe diz respeito, mas outros assuntos como as artes, a fotografia e o direito também estão disponíveis.

LawNet
http://193.118.187.102/help/lawnet
A LawNet engloba um grupo de 77 firmas de advogados no reino Unido. O primeiro serviço de direito oferecido é um testamento escrito.

Net-Direct (Europa)
http://netdirect.hiway.co.uk/
Abundância de recente software CD-ROM da Net-Direct.

Offworld Metaplex
http://offworld.wwa.com/
Várias empresas de arte juntas num centro comercial de imagem virtual magnífica.

PastelBlue CD and Video
http://www.demon.co.uk/pastel/
Uma empresa de CD e vídeo baseada na encomenda pela Web com mais de 42.000 CDs, 16.000 vídeos e 3.500 CD singles.

Personal Possession Insurance
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Maior cobertura de seguros, desta vez, em bicicletas e outros artigos.

Purple Training
http://www.purple.co.uk/purplet/purcat.html
A Purple Training fornece um conjunto de vídeos de treino - veja o Internet: The Cyberian Connection, um guia para principiantes na Internet. Pode encomendar aqui.

software.net
http://software.net/ns02.htm
Um distribuidor electrónico de software pela World Wide Web com mais de 8.000 títulos comerciais disponíveis para todas as principais marcas de computadores.

Shopping 2000
http://www.shopping2000.com/
Ligações directas a 49 catálogos online para encomendar todos os tipos de artigos dos Estados Unidos.

Stampworks of Florida
http://www.easynet.co.uk/stampworks/home.htm
Escolha de um conjunto de 2000 selos sobre a arte da borracha nos Estados Unidos.

Travel and Expatriate Insurance
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Abrange auxílio médico até £1.000.000, cancelamento, objectos pessoais, bagagem e emergência para a sua viagem. Pode ser tudo organizado neste Web site.

TravelNet
http://193.118.187.102/help/travel/info
A Aspen Travels é um serviço online que lhe permite obter informações sobre destinos de férias e outros detalhes. É ideal para planear, no conforto da sua casa, as suas férias de sonho.

Treasures
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
Presentes fantásticos e maravilhosos como detectores de radares, relógios despertadores, "skis com rodas in-line" e substâncias comestíveis.

Trinity Systems
http://www.demon.co.uk/trinity/home.html
Encomendas online de utilitários para PC e Mac, software, jogos e CD-ROMs - é no Reino Unido.

T M Lewis & Sons
http://www.micromedia.co.uk/tmlands/default.htm
Compre roupas de alta qualidade online da T M Lewis & Sons, fabricantes de camisas e gravatas de grande qualidade.

Trustguard Policyline
http://193.118.187.105/help/extra/trustg/tp_home.htm
Seguro de casas, inclui serviço de emergência 24 horas, seguro de pagamento de hipoteca, seguro de vida e informações imediatas online.

Viners of Sheffield
http://xan.xan.com:81/cgi-bin/stalls.sh
A melhor gama de cutelaria de ouro, prata ou aço inoxidável pode ser entregue na Europa quando encomendada directamente da página Viners na MileStone SuperStore.

Virtual shopping mall
http://www.shop.com/shop/
É um centro comercial enorme onde pode comprar tudo desde mobília a banda desenhada e, se tiver mais de 21 anos também pode encomendar bens da Electric Sex Shop.

Whisky galore
gopher://leapfrog.almac.co.uk:70/11/business/mall/whisky
O Whisky Connoisseur é mais um clube do que uma loja. Quando entra para o clube recebe uma pipa de whisky malte e outros benefícios alcoólicos.

Presentes monstruosos para aquela pessoa especial da sua vida, da Classique Structure.

"Gravity sucks", mas não deixe que ela o "deite abaixo". (Desculpem). Fique "bem" com a Dare 2 Dream.

Crédito, o que deve saber

Todos sabem que não é seguro dar o número do cartão de crédito pela Internet. Assim que o fizer, caçadores de alta tecnologia roubá-lo-ão e comprarão tudo o que quiserem à sua custa. Claro, e o **Bill Thompson** *é a Velha Senhora de Threadneedle Street.*

Era uma vez a Internet que era usada para promover pesquisa colaborada, fornecer acesso partilhado aos recursos de computador e suportar bases de dados e catálogos de bibliotecas online. Actualmente, conferências sobre "Negócios Bancários na Super-auto-estrada da Informação" atrai investidores do mundo financeiro e muitos dos peritos da Internet estão a desenvolver mecanismos seguros de transação. A razão é simples. Em 1994, o Visa calculava haver transações na Internet com cartão de crédito, no valor de $200 milhões, comparado com as mais de $600 biliões do total de transações com Visa (Business Week, 27 de Fevereiro de 1995). O analista americano Killen e Associados pensam que a Internet aumentará até aos $30 biliões em 1995 e todos querem tomar parte nela.

Existem muitas maneiras de pagar o que se compra no mundo real e a Internet está a experimentá-las todas. Peter Buck, analista da Hyperion Systems tomou em consideração quatro formas diferentes de pagamento. Discursando na Conferência ICM "Explorar as Oportunidades de Negócio na Internet", distinguiu as formas de crédito e de débito - ambas são baseadas em contas tidas nos fornecedores de serviços financeiros - e as formas simbólicas e em dinheiro recaem na troca de um objecto (real ou virtual) com valor inerente.

Era realmente impossível criar uma unidade monetária, mas agora é banal. O dinheiro fez a transição final do símbolo real para a representação ciberespacial. Os mercados financeiros mundiais ainda só agora começaram a sentir o choque.

Um símbolo de eterno afecto

As formas simbólicas são de dois tipos. A mais fácil de compreender são as, como a Mondex ou a Sibs em Portugal, que põem regularmente dinheiro num smartcard. Estes cartões utilizam criptografia para que não possam ser falsificados. Outros como o DigiCash são mais ambiciosos e criam novas unidades monetárias digitais.

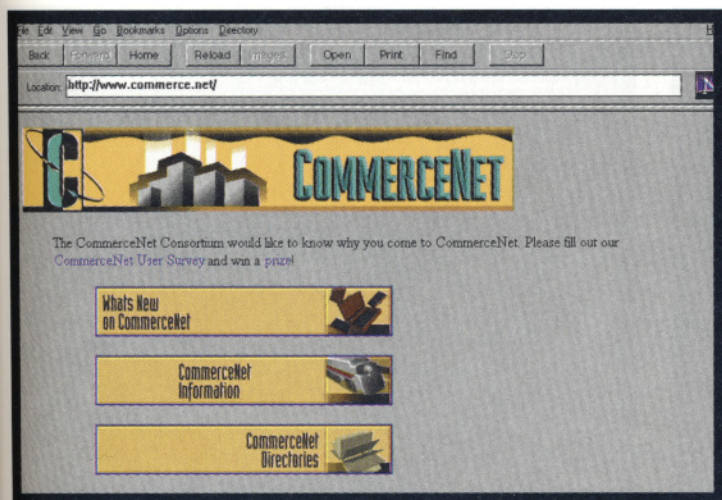
Estávamos habituados a ter o dinheiro nas nossas contas representado electronicamente e tudo o que se podia fazer era levar esta ideia à sua conclusão lógica. Podemos retirar dinheiro da nossa conta para um cartão porta-moedas electrónico e gastá-lo em qualquer loja que o consiga ler. A simplicidade técnica dos leitores de cartões e o facto dos cartões conseguirem comunicar directamente uns com os outros, fazem deles o próximo passo a dar. Não há qualquer segurança nos porta-moedas electrónicos - se perder um cartão, qualquer pessoa o pode usar exactamente da mesma forma que se perdesse uma nota. Quando recarrega um cartão porta-moedas electrónico, transfere dinheiro numa das cinco unidades monetárias do cartão. O dinheiro que o cartão representa é suportado por um banco nacional.

Pelo contrário, o DigiCash foi concebido como uma unidade monetária online. Baseado nas ideias desenvolvidas pelo criptógrafo David Chaum, o DigiCash está envolvido numa experiência online com um milhão de cyberdólares em circulação na Internet. Quando deposita dinheiro na sua conta eCash, dá, por exemplo, libras a um banco electrónico - e compra cyberdólares. Os cyberdólares só são suportados pelo banco que está a usar. Assim como o Banco da Escócia pode fabricar as suas próprias notas, também qualquer um que tenha acesso ao software Chaum pode fabricar as suas cybernotas. A bancarrota do primeiro banco Internet não deve estar longe.

O projecto Internet?

Quaisquer que sejam as questões de segurança que os sistemas simbólicos levantam, estão muito ultrapassadas pelos sistemas político e financeiro. Dada a existência de muita criptografia, podemos imaginar meios de enviar seguramente bits pela Net. Muitos dos utilizadores do Pretty Good Privacy têm vindo a fazê-lo há muito tempo. Imediatamente começámos a transferir valores monetários para estes bits, no entanto, as regras da finança mudaram.

Até Janeiro de 1995 era efectivamente impossível criar uma unidade monetária, mas actualmente é banal. O dinheiro fez a transição final do símbolo do mundo real para a representação ciberespacial. Os mercados mundiais financeiros ainda não começaram a sentir o choque mas, sem dúvida, senti-lo-ão.

Todas as formas de crédito e débito estão

Porque as empresas online como a CommerceNet querem o seu dinheiro, tendem a fazer um esforço real na apresentação dos seus sites. Este é muito Art Deco.

Os negócios Web não são dirigidos ao consumidor caseiro. A EIT é uma empresa especialista que oferece um conjunto, pequeno mas conhecedor, de serviços para o comércio na área da engenharia.

firmemente fundadas em sistemas financeiros correntes. O facto dos principais vendedores de software estarem agrupados com bancos emissores de cartões é a indicação mais importante de que a intenção em relação ao comércio electrónico não é mudar o mundo, mas sim alterar a distribuição dos lucros.

O dinheiro electrónico em todas as suas formas é diferente. O DigiCash não tem de estar vinculado a nenhum banco. Tudo isto lhe permite reescrever as regras. Só para focar um problema simples: como é que o DigiCash é cobrado? Se tem uma conta offshore, o dinheiro só é cobrado se o trouxer para o Reino Unido. Imagine que eu concordo com a cyber.net e sou pago em cyberdólares, utilizando depois a minha conta DigiCash no ciberespaço para comprar férias nas Bahamas. Como pode o governo do Reino Unido cobrar-me se o dinheiro nunca esteve em libras nem no Reino Unido?

Não peça crédito, por favor

Contrastando com os sistemas simbólicos, o crédito e o débito são quase rivais. Significam simplesmente a presença de contas na Internet. As nossas contas financeiras dividem-se em duas classes - crédito e débito.

Uma conta débito, como uma conta bancária, guarda dinheiro "real". Quando o gastar deixa de o ter. As pessoas que fornecem estas contas - os bancos - retiram o seu dinheiro, guardam-no e dão-no a outras pessoas quando pedido. O Barclays Connect e o cartão Switch são bons exemplos deste tipo de sistema.

As contas crédito são muito mais interessantes. Quando se tem uma conta crédito, os administradores da nossa conta dão o seu próprio dinheiro às pessoas que pedem emprestado. E, depois pedem-lhe o dinheiro a si. Se não lhes paga quando eles pedem, pedem-lhe ainda mais dinheiro - são os juros. Eventualmente, é claro, eles ficam furiosos. O Visa e o MasterCard são os principais cartões fornecedores de crédito.

Os cartões como o American Express e o Diner´s Club não são cartões de crédito, mas sim cartões de débito de uma conta com um levantamento ilimitado que tem de ser pago mensalmente. No entanto, todos os cartões funcionam da mesma forma: o possuidor do cartão contacta um revendedor, as informações sobre o cartão são dadas para pagamento de bens e serviços. O dinheiro é movimentado do possuidor do cartão para o fornecedor de bens e serviços.

A diferença está na informação. A principal diferença entre uma forma de crédito e uma forma de débito é de quem é o dinheiro movimentado. Se for nosso, tem uma conta débito. Se for da pessoa que lhe forneceu a conta, então é uma conta crédito.

Uma vez compreendido este modelo, movimentar dinheiro na Internet é muito fácil. Se tem um cartão de crédito ou de débito e a loja onde quer comprar aceitar o cartão, só terá de lhes enviar as informações sobre o cartão e eles enviar-lhe-ão os bens. É exactamente o mesmo que usar o telefone para comprar alguma coisa com o seu cartão de crédito.

O problema desta solução é que não há nada que se refira às questões da segurança e da autenticidade. Como é que se pode assegurar que a pessoa é a dona do cartão? E, como certificamos que mais ninguém ouve uma conversação electrónica?

Actualmente, a Internet está repleta de formas diferentes de resolver estes problemas. Algumas, como os planos da Microsoft para o Visa ou para o MasterCard da Netscape Communications baseiam-se no uso de criptografia e autorização de cartão online.

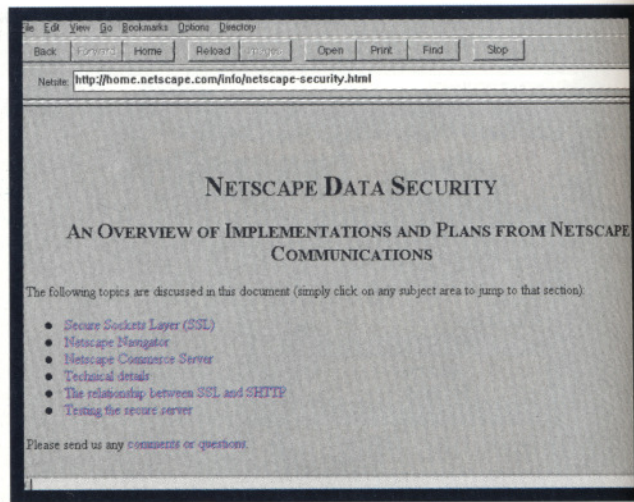
Outras, como a First Virtual Holdings ou a Internet Shopping Network, dão a cada cliente um código de conta que pode ser utilizado para fazer pagamentos.

A First Virtual requer confirmação e-mail de todas as transações partindo do princípio que um caçador que descubra a sua conta não seja capaz de localizar, desviar ou forjar o e-mail.

A Internet e o EDI

O comércio electrónico sob a forma de Electronic Data Interchange (EDI - transferência de dados electrónicos) já existe há vários anos. Baseia-se num número de padrões, alguns ratificados ▶

Pretty good privacy (PGP)

O PGP é um programa de mensagens criptográficas bastante usado para enviar e-mail pela Internet. Desenvolvido por Philip Zimmerman, foi lançado pela primeira vez como software gratuito em 1991 e desde então tornou-se um standard mundial para e-mail criptográfico.

Aaaargh! Os bancos descobriram finalmente a Internet! É o fim da civilização! Ou talvez não. O Barclays foi o último banco a oferecer serviço online. Gosta de se queixar do caixa na filial mais perto de si? Use o Feedback.

O sucesso do Netscape deve-se em parte ao seu compromisso em assegurar software de cliente e de servidor, utilizando o protocolo Secure Sockets Layer (SSL).

internacionalmente para a transferência de documentos electrónicos que tenham algum peso legal. Inclui encomendas de vendas, facturas e até declarações da alfândega. A verificação e a segurança são iguais em todas as formas de comércio electrónico e a maioria dos EDI são feitos em redes privadas e seguras dirigidas pelas empresas.

Estes "Value Added Network Services" (serviços de rede de valor acrescentado) ou VANS são dirigidos por empresas como a BT e o Midland Bank.

O maior acontecimento nesta área foi o desenvolvimento de servidores Web seguros. Actualmente, já não é necessário usar e-mail criptográfico para enviar os seus dados directamente para a loja: uma transação Web segura pode fazê-lo.

O comércio electrónico tem estado na Internet comercial desde o seu início em 1980, mas a natureza aberta da Net significa que quaisquer dados enviados entre um cliente e um fornecedor podem ser interceptados.

Enviar números de cartão de crédito via e-mail é possível mas há sempre o perigo de um host intermediário estar a procurar mensagens para obter os números dos cartões e roubá-los. Ignorando o argumento idiota da concepção de um sistema financeiro que requer que um número de 16 dígitos permaneça secreto e que o obriga a usar o mesmo número para todas as transações financeiras, a utilização de números de cartões de crédito através de ligações inseguras deve ser considerado insensato.

A editora O´Reilly e Associados ultrapassou o problema em 1993 quando instalou o seu primeiro serviço online ao qual pode aceder via Telnet em gopher.ora.com. É um servidor gopher de acesso público que permite aos clientes procurar o seu catálogo e encomendar livros.

Para comprar qualquer coisa, precisaria de um número de conta e a única forma de o obter estava offline - por telefone ou correio. Desta maneira, ninguém teria de enviar o número do seu cartão de crédito pela Internet.

Esta solução tem-se expandido e melhorado, mas usar os cartões na Internet continua a ser a maneira mais simples.

Substitua um número de cartão de crédito confidencial e comprometedor por um código de cliente que inclua um mecanismo de verificação e estará relativamente seguro. A First Virtual Holdings em http://www.fv.com/ e a Internet Shopping Network em http://internet.shop.net usam este mecanismo.

A First Virtual é uma fusão entre sistemas house EDS e a empresa de cartões de crédito First Visa. Avança mais um passo em frente e actua como intermediária entre clientes e outros fornecedores. Se tiver uma conta FV, o pagamento é feito do seu cartão de crédito indirectamente pela First Virtual.

O número da conta FV não é confidencial porque todas as transações feitas com a sua conta são confirmadas por e-mail pessoal. É como se o BarclayCard telefonasse para sua casa a confirmar todas as suas transações feitas por cartão de crédito. Isto só funciona no ciberespaço porque não pode levar bens fisícos consigo.

A suposta segurança FV é que alguém que descubra e utilize o seu número de conta não conseguirá completar qualquer transação porque não tem acesso ao seu e-mail.

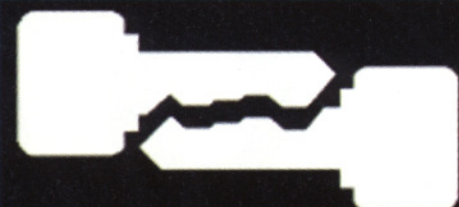
É claro que o sistema FV tem de lidar com programas de caçadores que procuram transações financeiras e roubam os dados, mas não teria problemas em ter o seu laptop roubado.

Servidores seguros

Para uma utilização mais directa dos cartões de crédito, há um número de mercados online disponíveis e cada dia aparecem mais. O maior sucesso nesta área foi o desenvolvimento de servidores Web seguros. Agora já não é necessário utilizar e-mail criptografado para enviar dados directamente para uma loja: uma transação Web segura fá-lo.

A primeira a aparecer nesta área foi a CommerceNet em http://www.commerce.net/, um consórcio na parte ocidental dos Estados Unidos de vendedores IT, fornecedores e empresas de serviços financeiros instalada em Novembro de 1993 para estabelecer mecanismos para a utilização segura da

- Exact change required . . . NOT! -- Visa is working on a microchip based **stored value card** -- a convenient and safe alternative to cash and coins for transactions less than US$10, such as those made in fast food restaurants, convenience stores, vending machines, gasoline/petrol stations, pay phones, road and bridge tolls, public transportation, video games, school cafeterias, and cash lanes at supermarkets. Cyber money here we come!
- Online, offline . . . NO LINE! -- Visa teams with **Metricom** to go wireless to facilitate electronic card acceptance in markets around the world where telecommunications infrastructures are underdeveloped or cost prohibitive. Merchant flexibility to the max!

"Cyber dinheiro, aqui vamos nós". O Visa tem alguns planos para assegurar que a ubíqua face não desaparecerá no momento em que novos sistemas monetários apareçam online. A sua homepage tem todas as informações.

A RSA fornece algorítmos criptográficos para o pacote PGP e para os servidores SSL da Netscape. Resultado? Muito dinheiro.

Internet.
O seu principal input técnico veio de uma empresa de Palo Alto, a Enterprise Integration Technologies em http://www.eit.com/ que foi fundada por Marc Andreesen (co-autor do NSCA Mosaic) antes de sair para fundar a NetScape Communications Corporation em http://www.mcom.com/.
A CommerceNet desenvolveu o seu próprio sistema de segurança cliente/servidor baseado numa extensão do Hypertext Transport Protocol (Protocolo de Transporte de Hipertexto). O HTTP seguro (SHTTP) fornece a transferência de dados criptografados entre cliente e servidor (em ambas as direcções) e também permite ao próprio servidor autenticar-se perante o cliente. A NetScape Communications, fundadores do NetScape browser e do servidor Netsite, também inventaram algo para uma extensão Web segura.
A sua Secure Sockets Layer (SSL) tem uma função idêntica ao protocolo HTTP. Fornece a mesma funcionalidade que o SHTTP. Felizmente, uma guerra de padrões parece ter sido evitada com o aval público do SSL por um número de participantes incluindo a Apple e a IBM e um acordo entre a Netscape Communications e a CommerceNet para fabricarem sistemas compatíveis. Com a Netscape e um servidor Netsite seguro, um utilizador Web pode usar a Internet para todas as transações financeiras. estão a aparecer cada vez mais sites Web estão a aparecer usando sistemas baseados em formulários que permitem aos clientes aceder e solicitar produtos financeiros ou até mesmo comprar online.

Autenticação online

Outro aspecto do problema da utilização de cartões de crédito online é a forma de autenticar cada transação. No Reino Unido, o sistema CardNet liga os revendedores directamente ao sistema de computador da empresa emissora do cartão de crédito e permite a verificação imediata aos limites de crédito e aos cartões perdidos ou roubados.
O trato Microsoft/Visa inclui um mecanismo para a validação e autorização online da utilização do cartão electrónico e esta é também uma prioridade da Netscape Communications. A importância do comércio electrónico não pode ser superestimada. Os serviços online como o CompuServe, o Prodigy e o America OnLine têm detido, até recentemente, a maior parte deste negócio porque oferecem um serviço no qual as pessoas confiam. Enquanto nenhuma rede é completamente segura, os serviços online podem exercer um controlo maior das suas redes e sistemas do que o normal utilizador da Internet. O CompuServe e os outros também, querem levar a luta da venda online para as suas próprias lojas, através do fornecimento de um mecanismo standard e de serviços de contabilidade integrados.
O recente anúncio da Microsoft e do Visa de que estão a desenvolver um mecanismo para pagamento de serviços online para a Microsoft Network e a desagradável aquisição pela Microsoft do software financeiro pessoal Intuit (programadores do pacote de contas domésticas Quicken) torna óbvio que a Microsoft vê nesta área grande importância na sua estratégia de redes. Para que os negócios ligados à Internet procurem vender online, há várias hipóteses e poucas linhas de conduta. De facto, é mais fácil para o cliente, uma vez que todas as soluções estão direccionadas na tentativa de torná-lo simples de comprar.
Apesar de toda a discussão sobre a existência de um padrão para o comércio online, não me parece muito necessário. Quando vai a uma loja normal, tem vários meios de pagamento disponíveis e usa o mais conveniente; de uma forma semelhante, a Internet pode suportar grande variedade de mecanismos electrónicos de pagamento.

Bill Thompson (bill@unipalm.co.uk) trabalha na Pipex e é colaborador regular da revista cyber.net.

Dê-lhes algum crédito

Abra as portas ao seu espírito descobrindo quem lhe está a esvaziar a sua carteira.

Banco da América
http://www.bankamerica.com/

BarclayCard
http://www.barclaycard.co.uk/

CommerceNet
http://www.commerce.net/

DigiCash
http://www.digicash.com/

EIT
http://www.eit.com/

First Virtual
http://www.fv.com/

Mondex
http://www.mondex.com/

NatWest
http://www.natwest.co.uk/

NetScape Communications
http://home.mcom.com/

RSA Encryption
http://www.rsa.com

Visa International
http://www.visa.com/visa/

O dinheiro muda tudo

Para fazer compras no mundo virtual, necessita de uma forma de pagamento virtual. **Ed Ricketts**, *um homem que virtualmente não tem qualquer crédito, vai às compras.*

LISBOA 91.6
PORTO 105.8

Quer a compra online se torne rapidamente uma realidade para a maioria das pessoas e não só para alguns seleccionados, existe um grande obstáculo a ser ultrapassado: o pagamento. Embora seja óptimo aceder às últimas unidades de cozinha do conforto do seu próprio monitor, é completamente diferente arranjar pagamento para o novo Hygena Alpine Suprex que você escolheu. Se pagar com cheque, a condição de compra online é imediatamente negada.

Uma vez determinada a luxúria da compra, quererá encomendar o produto de vez em quando - quanto mais complicado é este procedimento, mais provável é não resistir a uma compra impulsiva.

Algumas almas corajosas acreditam ter a resposta - dinheiro virtual é a unidade monetária somente usada nas transações da Internet, mas está ligada à sua conta bancária real.

Como já foi provado pelas empresas existentes de encomenda por correio, os cartões de crédito são uma forma conveniente e imediata de pagamento, mas pouco segura. A maioria dos servidores Web ainda não estão catalogados como seguros para transações monetárias e mesmo que estejam, alguns utilizadores paranóicos ainda se recusam a enviar o número do seu cartão de crédito pela Internet. Mas o que acontece se você não tiver um cartão de crédito?

Irreal

Algumas almas corajosas acreditam ter a resposta - o dinheiro virtual é a unidade monetária usada unicamente para as transações na Internet, mas que está ligada à sua conta bancária real. O dinheiro virtual não é real. Não pode ser usado em lojas e não o pode perder; mas pode ser utilizado da mesma maneira que qualquer outra denominação pelas lojas participantes. O dinheiro virtual está a tornar-se popular em muitos negócios na Internet e alguns sistemas potenciais estão já na fase de teste.

O dinheiro virtual não vai ser aceite imediatamente. Qualquer sistema potencial necessita de ser seguro, rápido e, na sua maioria, simples de utilizar - um facto que os designers parecem ter esquecido.

Qualquer programa que exiga ao utilizador mais do que clicar em alguns botões não resultará no mundo real, onde os cartões de crédito são muito mais simples. Outros problemas são os padrões ou a falta deles. Como no princípio da era do vídeo, existem demasiados sistemas a surgir. Cada um tem os seus próprios méritos e não existe qualquer indicação clara de qual se tornará o padrão aceite.

Quer gastar dinheiro virtual? Óptimo. Escolha entre o ecash, o NetCash, o NetBill, o Netchex, o Netcheque, o NetMarket, o NexusBucks, o LETSystems ou mesmo o Magic Money.

De momento, o candidato mais provável é o ecash da empresa holandesa DigiCash, que está a passar a sua fase de teste brilhantemente. O ecash engloba os melhores atributos de vários sistemas e com poucas técnicas de criptografia necessárias para utilizar qualquer um dos outros.

Alguém que utilize o sistema pode gastar dinheiro digital em qualquer serviço participado sem se preocupar em abrir uma conta ou até em utilizar os seus cartões de crédito. Como na vida real, um banco emissor - de momento existe um, o bank.digicash.com - que dá o ecash aos utilizadores em troca do dinheiro real (ou dinheiro não virtual, dependendo da forma como se vê). Então, você gasta bastante no que quiser e o ecash é levado a um banco de compensação, mais uma vez o banco do DigiCash.

Através da transação, as assinaturas digitais públicas são usadas para manter a segurança da mesma forma que o popular método de criptografia PGP. Todos os utilizadores de ecash têm dois "códigos" de criptografia, um privado e outro público. Quando uma transação é feita, é automaticamente criptografada usando o código público do receptor. Para o descodificar, o receptor deve usar o seu código privado que é sempre secreto.

Todos os cálculos e saídas de ecash são obtidos com um software cliente executado em Windows, Mac ou Unix (embora esteja a ser pensado um método que torne todo o sistema acessível somente através de e-mail). Isto utiliza uma representação característica de uma carteira contendo moedas de várias denominações. Quando gasta uma, o troco é devolvido e depositado novamente na "carteira" (até que você eventualmente obtenha uma colecção enorme de trocos que não se preocupa em trocar e acaba

Pay-Per-View Document

Neuman's Chili Spaghetti Sauce

This recipe is really a spicy chili recipe without beans (like it should be) that is served over spaghetti. It is made with tomato paste, ground beef, onions, crushed red pepper, black pepper, chili powder, garlic powder, and other seasonings.

Price: 5 NCU, payable to marketplace@NETCHEQUE.ISI.EDU

To purchase, click here.

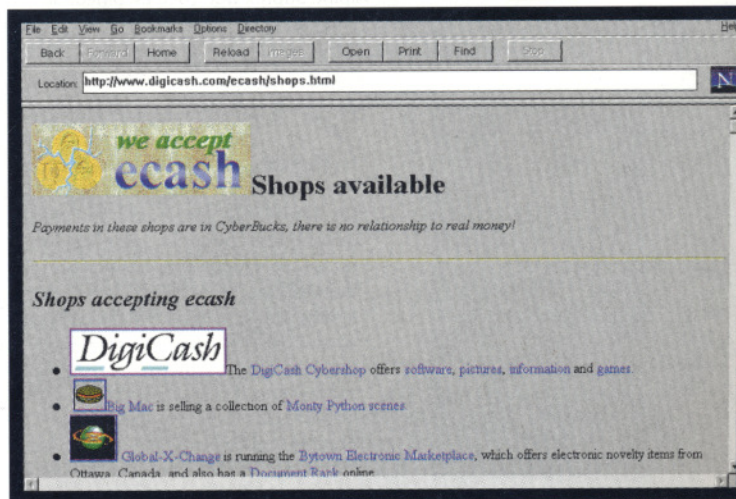
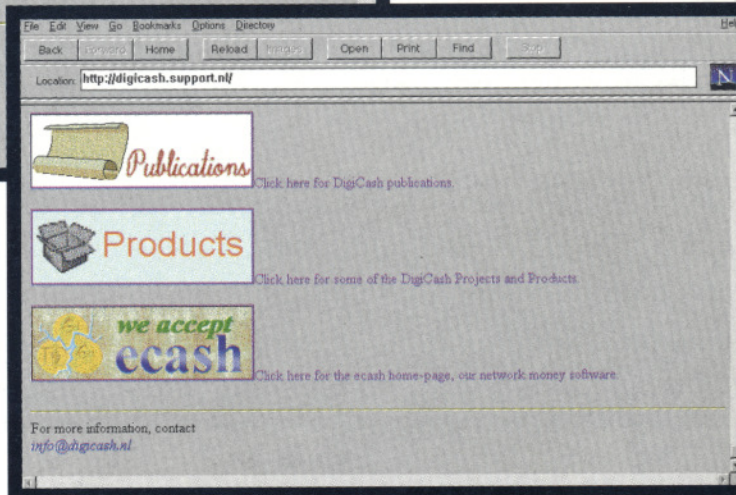
(À esquerda) Sim, apenas cinco unidades NetCheque é o que lhe custa esta deliciosa receita de molho de esparguete. Okay, também ainda é cedo...

(Em baixo) O DigiCash produz um conjunto de outros produtos financeiros, mas está mais estimulado pelo ecash.

por deixá-los num lugar virtual na sua secretária virtual).
É um sistema simples, inteiramente semelhante ao antiquado dinheiro que é a razão pela qual o sistema, ao contrário de muitos outros, tem probabilidades de ser bem sucedido. O software cliente, usado pelos clientes, é gratuito e garante anonimato. Somente as lojas e serviços participantes têm de pagar uma taxa e declarar todas as transações para que os receios de lavagem ilícita de dinheiro e outros desapareçam. A home page do DigiCash é em http://digicash.support.nl

Cheques por e-mail

Se não gostar do ecash, pode sempre usar o NetCheque - mais avançado na analogia monetária - desenvolvido pela Universidade da Califórnia do Sul. Exactamente como os cheques convencionais, os NetCheques são simples documentos (e-mails) assinados pelo pagador autorizado com uma "assinatura" electrónica - ou seja um código criptografado - enviado depois para o receptor.
Todo o processo está protegido pelo sistema de criptografia kerberos que também é usado para proteger servidores e outras instalações contra os caçadores. A assinatura do utilizador cria efectivamente o cheque, enquanto que o endosso da pessoa a quem se paga o transforma numa ordem para o computador do banco, para este fazer a transferência do dinheiro. Os endossadores podem adicionar mais informação no cheque, da mesma forma que os bancos muitas vezes carimbam o verso de um cheque tradicional.
O LETSystems, um design britânico, é mais ambicioso, mais complexo e muito mais provável de permanecer uma ideia idealista e impraticável. Ao ler o resumo entusiástico em http://www.unet.com.gmlets, pode lembrar-lhe um movimento político e não uma substituição por dinheiro: "O LETSystem não pode ser travado. Não pela lei de uma sociedade saudável. Nem pela anulação, resistência, apatia ou pura ignorância. O LETSystem não necessita de apoio universal para funcionar. Também não precisa de ninguém em particular para trabalhar. Qualquer pessoa, empresa ou governo pode negar-se a tomar parte, mas os que aceitarem estarão bem". O que é que quer exactamente?
O LETSystem (Local Exchange Trading System) funciona na base de "dinheiro local", tipos de unidade monetária muito vagos que só são usados em certas comunidades. Este dinheiro virtual apresenta, por vezes, formas estranhas; em Stroud, a unidade monetária é o stroud, enquanto que em outros LETSystems, fruta e pedras e outras unidades monetárias arbitrárias são usadas. O dinheiro virtual pode ser gasto e investido em interesses específicos mas somente na comunidade. Os utilizadores nunca ficam a dever, ficam somente

Aceda ao centro comercial, às lojas que aceitam *ecash* - por agora, a maioria são lojas de bugigangas.

"comprometidos", devendo uma espécie de serviço aos outros membros da comunidade. De uma forma semelhante, você não tem crédito, tem "conhecimento", a comunidade supostamente reconhece os seus esforços. Obviamente, este tipo de sistema depende bastante da confiança de todos os que o usam.
Embora o LETSystem não seja estritamente dinheiro electrónico, todas as transações são gravadas usando software, por isso, no fim tem o mesmo resultado. Os sistemas já estão em utilização em várias comunidades do país, mas parece improvável que esta ideia

No drinking or eating.
No head-shrinking.

This document - colds.be.gone - explains how the simple method was discovered, and how to apply it.

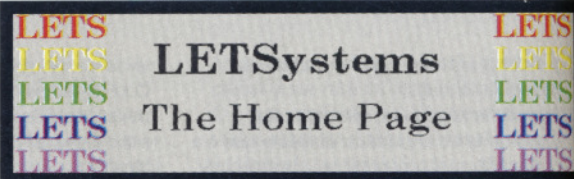
You can buy the full information item for $2.29 by following this link:

extra.copy.payment

The entire purpose of this downloadable file is to allow users to pay for any extra copies they make of the colds.be.GONE file - whether on disk or paper.

Thanks very much!

You can buy the full information item for $1.00 by following this link:

A First Virtual tem-se em grande consideração. Você pode até procurar algumas ideias de dinheiro virtual, mas a FV pensa que, pelo menos, terá em consideração os seus produtos.

Aqui está uma das ideias que pode procurar: o LETSystems. Chame-lhe radical, bizarro, ou qualquer outra coisa que queira. Algumas pessoas já o estão a usar.

É claro que pode preferir usar o NetCash com os ícones tradicionais de uma nota de dólar.

Daria o seu ecash a este homem? É o Dr. David Chaum, o seu inventor, durante um momento de tensão.

baseada numa comunidade atinja um maior sucesso. É difícil imaginar que se encomenda de uma nova televisão e se paga à Dixons em toranjas. Mais informação em http://www.unet.com/gmlets/.

Informação? É dispendiosa

Nem todos os sistemas de dinheiro virtual são concebidos para funcionar com bens físicos. Os empresários aperceberam-se que a informação é tão valiosa como a mercadoria. A First Virtual, uma empresa americana, tem seguido esta ideia. Para abrir uma conta First Virtual, preenche um documento por e-mail e depois regista o seu número de cartão de crédito via telefone para evitar as questões de segurança na Internet. Assim que receber o número de identificação, pode adquirir informação em qualquer servidor First Virtual compatível.

A FV ainda está em teste, por isso, ainda não há muitos vendedores a oferecer os seus serviços. A própria FV oferece uma "Infohaus" com algumas pessoas pouco importantes a oferecerem material como curas frias e guias para a Internet. Cada item tem um preço; opte por transferi-lo e a prompt aparece para introduzir a sua identificação de utilizador. Ao fazer isto, dá-lhe acesso à informação e debita o preço no seu cartão de crédito. Porque nenhuma transação monetária está a ter lugar na própria Internet, não há hipótese de haver qualquer fraude.

Mas há um problema neste serviço. Apesar de ser uma ideia nobre e óptima, parte da atracção da Internet é que a informação sobre quase todos os assuntos é gratuita, como sempre foi. Tradicionalmente, qualquer pessoa que precise de ajuda na Net pode perguntar, por muito especializada ou extensa que seja e ter a garantia virtual de receber dezenas de respostas de pessoas com interesses semelhantes. Enquanto este espírito de altruísmo permanecer, parece provável que qualquer serviço dependente ou pagamento terá uma audiência limitada. Se tiver que fazer uma escolha entre pagar a um serviço de informação ou perguntar a outros utilizadores da Internet, não pode haver competição.

É este o fim do dinheiro como o conhecemos? É claro que não. Assim como nem todos os utilizadores abandonaram os cheques e o dinheiro quando os cartões de crédito se tornaram populares, nem todos irão optar pelo dinheiro virtual - mesmo que haja um sistema que predomine.

Existirão sempre aqueles que simplesmente não confiam na segurança da Internet qualquer que seja o tipo de dados criptográficos usados e aqueles que, por princípio, nunca utilizarão novos sistemas. No entanto, para a maioria, o dinheiro virtual deveria tornar-se a forma mais fácil e segura de fazer transações online, mas pode dizer adeus à utilização do seu AmEx dourado nos restaurantes.

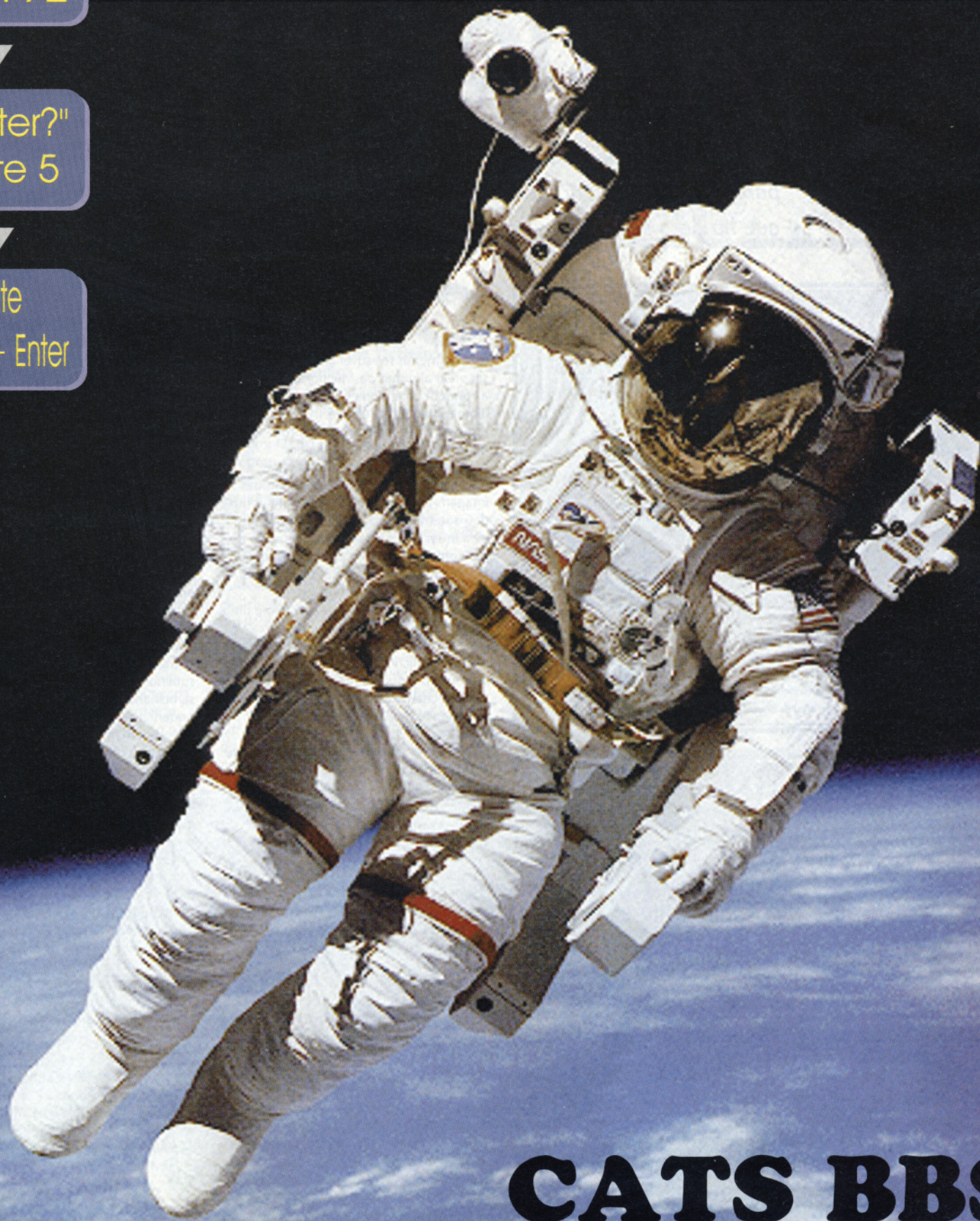
O dinheiro virtual não é real, pode ser usado em lojas e não o pode perder; mas pode ser usado da mesma forma que qualquer outra denominação pelas lojas participantes. O dinheiro virtual está a ter sucesso em muitos negócios na Internet.

Ed Ricketts (ericketts@futurenet.co.uk) agradece todos os donativos de ecash que quiser dar.

CIBERESPAÇO

Ligue
067192

Em "ter?"
Digite 5

Digite
"CATS" + Enter

CATS BBS

Tão fácil como o ftp

Extrair informação de sistemas em qualquer parte do mundo não é tão difícil como parece - graças a uma pequenina coisa chamada ftp. **Clive Parker** *explica tudo o que há para saber sobre as alegrias do File Transfer Protocol.*

comandos ftp

Se usa um sistema de computador que não lhe fornece uma interface gráfica quando está a usar o ftp, precisará de saber estes comandos básicos de UNIX para o ftp. (No entanto, estes já fazem parte da sua vida, não é?) Não os pode usar em todos os sites ftp, mas devem resultar a maior parte das vezes com pequenas variações.

ASCII:	Instale o modo de transferência ASCII para obter ficheiros em texto.
BINÁRIO:	Instale o modo de transferência binário para transferir programas.
CD:	Mude o directório no computador remoto.
CDUP:	Mude de directório.
DIR:	Visualize uma lista de ficheiros no presente directório.
EXIT, BYE ou QUIT:	Termine a sessão de ftp.
GET:	Transfira um ficheiro para o seu computador.
HELP:	Visualize a lista de tópicos help.
LDIR:	Visualize um directório do computador local.
LS:	Comando alternativo para o DIR.
MGET:	Transfira vários ficheiros para si.
MPUT:	Transfira vários ficheiros.
PUT:	Transfira um ficheiro para o computador remoto.
PWD:	Visualize o local do directório em que está a trabalhar.

Que sistema?

Aqui está uma lista de compressão de formatos e os sistemas nos quais os pode usar. Para obter uma lista completa de compressão e de formatos de arquivo, ftp para ftp://ftp.cso.uiuc.edu/doc/pcnet/compression.

arc	Binário, PC e Apple Macintosh, ARChives files.
arj	Binário, PC, Arj.
cpt	Binário, Apple Macintosh, Compact Pro.
gif	Binário, Todos os sistemas, Graphics Interchange Format.
gzip	Binário, PC, Apple Macintosh e Unix, Gnu Zip.
hqx	Binário, Apple Macintosh, HQX.
jpg	Binário, Todos os sistemas, JPEG image format.
lzh	Binário, PC e Apple Macintosh, LHa, LHarc, Larc.
shar	ASCII, Unix, SHell ARchive.
sit	Binário, Apple Macintosh, StuffIt.
tar	Binário, Unix, Tape ARchive.
uu	ASCII, Todos os sistemas, codificação uu e descodificação uu.
uue	ASCII, Todos os sistemas, codificação uu e descodificação uu.
z	Binário, PC, Apple Macintosh e Unix.
zip	Binário, PC e Apple Macintosh.
zoo	Binário, PC e Apple Macintosh.

Oh não, outro acrónimo não! - deve estar você a pensar. Não seja tão pessimista - vale a pena ler sobre este (a sério), especialmente se estiver ansioso por saborear algumas das melhores coisas que a Net tem para oferecer.

Simplesmente ftp (ou File Transfer Protocol - não me pergunte porque é que ninguém gosta de o escrever em maiúsculas) é o método usado para transferir ficheiros - tudo desde grandes imagens a texto e mesmo software - entre dois sistemas de computador diferentes pela Internet. Resumindo, pode usar o ftp para obter um ficheiro que necessite de qualquer sistema, qualquer computador, em qualquer lugar do mundo.

Já deve ter adivinhado que esta não é uma capacidade a que deva torcer o nariz - não, quando há centenas de milhar, talvez milhões de ficheiros acessíveis e disponíveis globalmente e tudo pelo preço de uma chamada telefónica para o Point of Presence (PoP) mais próximo.

Mas, se é chamado ftp, porque estou sempre a ler "ftp anónimo"?

Boa pergunta e felizmente há uma resposta simples. O ftp permite-lhe contactar um computador remoto e aceder aos seus ficheiros sem ter acesso oficial ao sistema, por isso, é normalmente chamado "ftp anónimo". Isto porque quando lhe é pedido o nome de utilizador ou nome login, você simplesmente digita a palavra "anónimo" e quando lhe é pedida uma password digita somente o seu endereço e-mail. Alguns ftp sites verificam se o endereço que digitou realmente existe antes de o deixar entrar na área do ficheiro, mas a maioria não o faz.

Não se preocupe muito com esta conversa sobre nomes login e passwords. Embora aconteça por vezes, é bastante improvável ter de os introduzir manualmente quando liga a um site ftp - excepto se estiver a usar terminais UNIX ou um sistema sem software ftp do estilo Windows. Por exemplo, os programas ftp para Mac e PC permitem-lhe introduzir informação como parte das preferências de execução, por isso, quando você liga, está automaticamente apelidado de "anónimo" e o seu endereço e-mail é enviado como password. É canja!

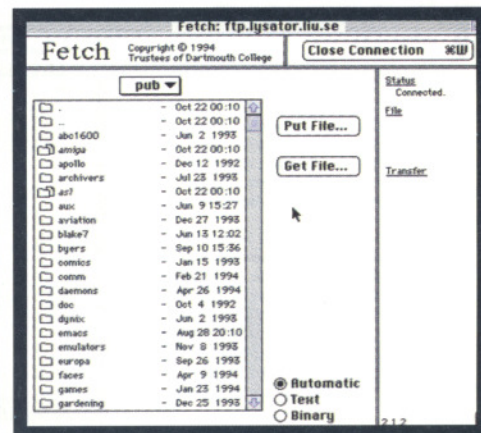
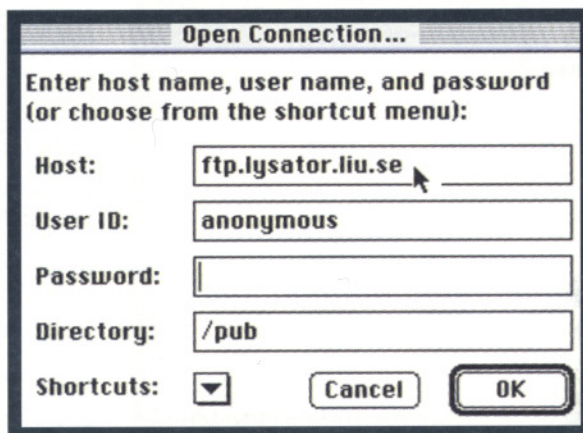
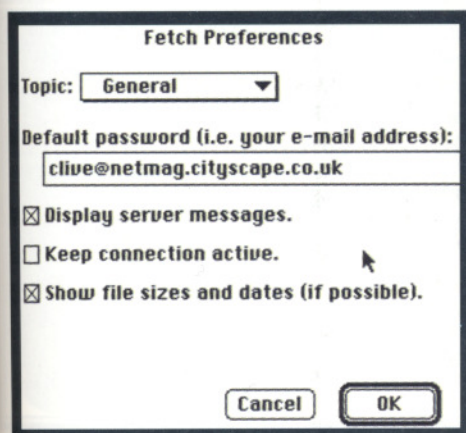
Também é relativamente simples eliminar as dificuldades - nove em cada dez, a razão porque não é capaz de ligar a um site ftp é porque não digitou correctamente a sua password e-mail...

Explorando um site ftp

Quando você se liga a um site ftp, encontra-se num directório chamado "pub". Este é o directório público e terá acesso a todos os ficheiros armazenados aqui, embora não deva ter conseguir entrar em nenhum dos directórios superiores na hierarquia. (De uma forma semelhante, num sistema local, as pessoas podem aceder a um Public Folder - mas não podem intrometer-se nos outros directórios do computador host). Estar no pub é o mesmo que explorar a estrutura do directório do seu próprio sistema - introduz directórios dentro do directório público usando simplesmente as técnicas normais aponte-e-clique com o rato.

O pub é normalmente dividido em áreas como graphics, mac, pc, unix, etc. Uma das carcterísticas que o podem surpreender se tiver um sistema PC é que os directórios e nomes de ficheiros são frequentemente escritos com minúsculas ou com uma mistura de minúsculas/maiúsculas. Há normalmente ficheiros genéricos como imagens que não são específicas para uma plataforma. No entanto, os ficheiros PC seguem as normais convenções de nome.

Usar o ftp é simples e normalmente é assim:

1. Antes de transferir para si qualquer coisa de um site ftp, devia ler o ficheiro ReadMe cujo conteúdo pode

ter uma breve descrição dos ficheiros no directório ou um aviso sobre direitos de autor. É sempre aconselhável verificar os regulamentos específicos antes de transferir ficheiros e de os usar.

2. O que sucede agora depende do que quer fazer. Se quer transferir um ficheiro para um site ftp, há normalmente um directório chamado "incoming" no qual pode pôr o ficheiro. O administrador de sistemas dá uma olhadela ao ficheiro e determina se é ou não apropriado para o site. Se ele achar que sim, coloca-o no directório e acrescenta-o à lista de ficheiros.

3. Transferir de sites ftp é ainda mais fácil. Quando contacta um BBS dial-up, usando um modem, pode haver restrições no número de ficheiros que quer transferir para si em qualquer altura ou pode ter de fazer um upload para ter acesso a mais ficheiros. (Uma proporção típica é dez transferências para si por cada ficheiro que você transfere). No entanto, quando está a transferir de um site ftp não há quaisquer restrições... Todo o processo é explicado detalhadamente em cima e no lado direito da página, mas vá por mim - é realmente muito fácil.

A diferença entre ficheiros ASCII e binários

Há dois tipos diferentes de ficheiros que você pode transferir para si usando o ftp anónimo - ficheiros ASCII e ficheiros binários. Os ficheiros ASCII são somente compostos de texto, como os ficheiros ReadMe, as FAQs ou qualquer outro documento. Os ficheiros binários abrangem todos os outros tipos de ficheiro - software, imagens, filmes MPEG, excertos de som, etc.

É claro que é importante que o seu software ftp possa diferenciar os dois tipos de ficheiro - se quisesse transferir para si um ficheiro ASCII como se fosse um ficheiro binário ou vice versa, os resultados seriam inúteis. Felizmente, o seu software ftp consegue diferenciar os dois automaticamente. Mas nada é perfeito e por vezes aparecem problemas.

No entanto, se tal acontecer, não é o fim do mundo - pode sempre instalar o programa manualmente para modo binário ou ASCII e retirar o ficheiro novamente. Com um Web browser como o Mosaic, o Mac/WinWeb ou o Mosaic Netscape, o software distingue-os e automaticamente selecciona o protocolo de transferência apropriado.

Como impedir que a conta telefónica aumente...

Porque tempo é dinheiro quando se está na Internet, quererá manter o tempo de transferência o mais curto possível - ninguém quer uma conta telefónica enorme (de qualquer maneira, esperar que as coisas cheguem é muito enfadonho). É por esta razão que tantos ficheiros são comprimidos - quanto mais pequeno for o ficheiro, menos tempo demora a ser transferido e mais baixos são os custos.

Até aqui é óbvio. O problema aparece quando se tenta escolher entre a confusa variedade de sistemas de compressão oferecidos - desde Zip, Gzip, Arc,

Em cima à esquerda:
A primeira coisa a fazer é introduzir o seu endereço e-mail no seu software ftp para funcionar como password. Esta é a opção de password na caixa de preferências do Fetch no Apple Macintosh.

Em cima ao centro:
Esta é a caixa de diálogo de ligação (mais uma vez da versão Mac do Fetch 2.1.2, mas o software ftp para PC é semelhante). Introduza o nome do site ftp ftp.lysator.liu.se na caixa Host, "anónimo" como identificação do utilizador, deixe em branco a password e coloque o directório /pub.

Em cima à direita:
Pode usar o browse no directório público quantas vezes quiser e arranjar quantos ficheiros precisar. Diferente do BBS (Bulletin Board Service), não há restrições no número de ficheiros que pode transferir.

Como encontrar ficheiros com o Archie

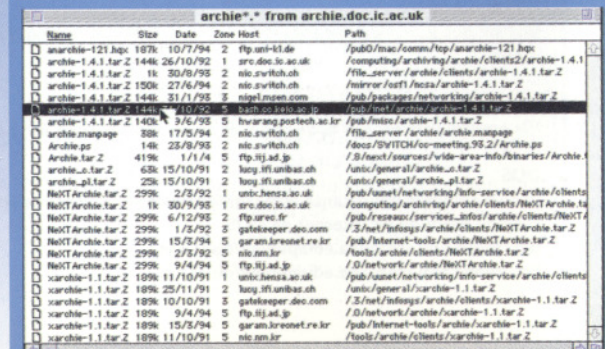
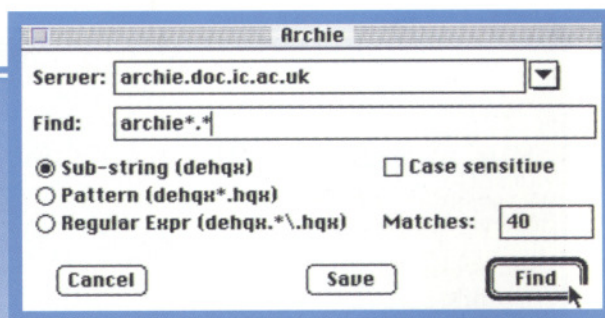
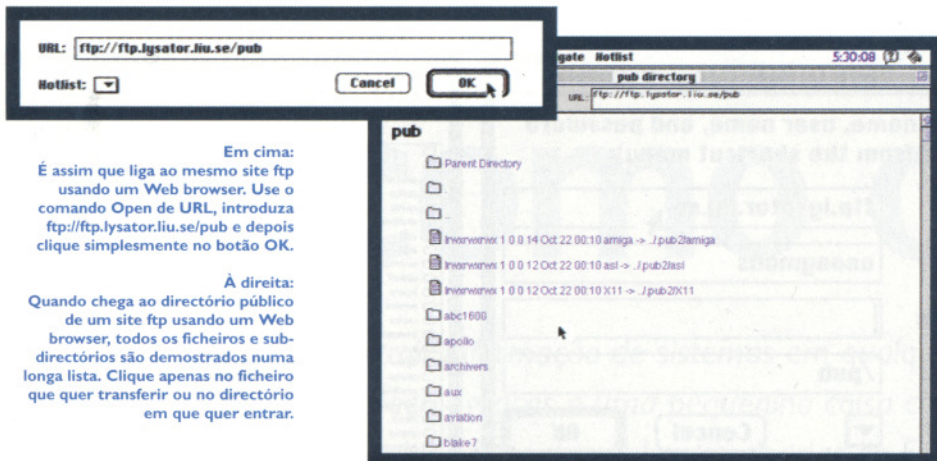
Muito importante - como é que se encontram ficheiros na Internet? E o que acontece se souber o nome do ficheiro mas não souber a que site ftp o ligar?

A resposta vem sob a forma de um utilitário chamado Archie - essencialmente um sistema de computadores na Internet que só pesquisa os sites ftp para UNIX e reúne a lista dos nomes dos ficheiros num só único arquivo (daí o nome Archie). Uma pesquisa mundial completa pelos computadores de base de dados Archie demora 30 dias (!), por isso, a lista de ficheiros só pode estar um mês atrasada.

Para encontrar um ficheiro usando o Archie, só tem de digitar o nome do ficheiro - ou parte dele - clicar no botão de pesquisa e esperar. Uma pesquisa Archie demora normalmente cinco minutos, embora possa demorar mais dependendo de quantas combinações especificou. Como é normal, quanto maior for o número de combinações especificado, mais detalhada é a pesquisa. Normalmente, o nível por defeito de combinações é suficiente para encontrar o ficheiro que pretende.

O melhor do Archie é que mesmo que não tenha a certeza do nome que quer saber, pode ter sorte - usando wildcards normais no nome do ficheiro que está à procura. Se, por exemplo, introduzir W*.EXE, o seu programa Archie pesquisa todos os ficheiros que comecem por W e que terminem pela extensão de ficheiro .EXE. Quando o Archie terminar a pesquisa, alista todos os ficheiros numa janela. Se o ficheiro que precisa está nessa lista, pode transferi-lo usando a característica Archie para a rotina, normalmente clicando duas vezes no ficheiro que aparece na janela do ecrã. E é tudo.

Introduza o nome do ficheiro que quer encontrar, depois espere enquanto o Archie faz o seu trabalho.

Uma vez terminada a pesquisa de combinações do Archie, visualiza tudo o que encontra numa janela. Clique apenas duas vezes num ficheiro para o transferir.

Em cima:
É assim que liga ao mesmo site ftp usando um Web browser. Use o comando Open de URL, introduza ftp://ftp.lysator.liu.se/pub e depois clique simplesmente no botão OK.

À direita:
Quando chega ao directório público de um site ftp usando um Web browser, todos os ficheiros e sub-directórios são demostrados numa longa lista. Clique apenas no ficheiro que quer transferir ou no directório em que quer entrar.

URL´s úteis

Locais úteis para encontrar informação pormenorizada sobre compressão, FTP e Archie.

LISTA DE COMPRESSÃO DE DAVID LEMON
ftp://ftp.cso.uiuc.edu/doc/pcnet/compression
GUIA EFF PARA A INTERNET
ftp://ftp.eff.org/pub/Netguide/
LISTA DE SITES FTP ANÓNIMOS DE PERRY ROVER
ftp://garbo.uwasa.fi/pc/doc-net/ftp-list.zip
ftp://oak.oakland.edu/Sim Tel/msdos/info/ftp-list.zip
ftp://ftp.edu.tw/documents/networking/guides/ftp-list/sitelist
FAQ DE FTP ANÓNIMO DE PERRY ROVER
ftp://ftp.edu.tw/documents/networking/guides/ftp-list/faq
ftp://rtfm.mit.edu/pub/usenet/news.answers/ftp-list/faq

Zoo, Arj, Z e Lzh a Stuffit e formatos Compact Pro. Qual devia escolher? É uma pergunta que leva tempo a responder, por isso vai ter de me aturar por um bocado. A primeira coisa que precisa de saber é que alguns são para uma máquina específica, embora haja utilitários de descompactação disponíveis em todos os formatos e para todos os sistemas operativos. O Stuffit e o Compact Pro são estritamente para ficheiros Mac e têm normalmente as extensões SIT, SEA ou CPT, enquanto que um ficheiro com uma extensão EXE é sempre sinal de um programa PC. Os utilitários de compressão para PC estão disponíveis em: ftp://garbo.uwasa.fi/pc/arcers. Para Macintosh estão em: http://web.nexor.co.uk/mac-archive/ e o software de compressão UNIX em: ftp://garbo.uwasa.fi/unix/arcers.
(Já verificou que eu ainda não disse por que sistema optar - estudar a primeira página deste artigo ajudá-lo-á a decidir-se).

Como resolver os problemas do ftp
Problemas, problemas - há sempre problemas. Embora usar o ftp seja um exercício sem problemas, poderá encontrar alguns. Aqui estão os mais comuns e a forma de lidar com eles.
Um problema comum que poderá encontrar: não consegue ligar ao server ftp do sistema host. Neste caso, ser-lhe-á enviada uma mensagem muito estranha como "identificação de utilizador inválida", "esse site não existe" ou "host inválido". felizmente é facilmente resolvido.
Uma das razões porque não está a resultar é que o seu endereço e-mail não foi introduzido no seu programa ftp ou no Web browser - algo que pode normalmente fixar nas preferências ou reconfigurando o programa. No entanto, o problema da identificação inválida não significa que a sua identificação não esteja a ser lida correctamente. Alguns sites ftp só se podem ligar a número limitado de máquinas ao mesmo tempo (em alguns casos só mesmo dez!) e o local fica muito ocupado e a mensagem estranha que recebeu foi enviada por defeito. Num Web browser pode apenas receber a mensagem "incapaz de aceder a ftp://ftp.site.edu". Se isto acontecer, o melhor é deixá-lo descansar por alguns minutos e tentar o acesso ao site ftp mais tarde.
Por outro lado, a mensagem "esse site não existe" significa que o nome do site ftp que introduziu não está correcto - ou você fez um erro ao digitar o nome ou esse site não existe realmente (que é o que vamos ver).

Primeiro, verifique se não se esqueceu do ftp inicial do nome do site - é um erro fácil de cometer. Alguns sites têm nomes como ftp.host.co.uk, enquanto que outros podem simplesmente ser chamados host.co.uk.

Outro problema que vai encontrar é quando tem de introduzir um nome num site ftp com um Web browser URL. Num Web browser URL, introduza sempre ftp://como a primeira parte da série URL. Isto informa o Web browser que está a contactar um site ftp. Depois digite o nome do host do ftp site sem espaços. Na última fila devia estar ftp://ftp.host.co.uk. Se sabe o directório coloque /pub/graphics/jpeg e depois junte o código de zona uk assim: ftp://ftp.host.co.uk/pub/graphica/jpeg. Isto levá-lo-á directamente para a área de ficheiro correcta.

Como disse, pode ser que você não tenha a culpa - pode ser que o site ftp já não exista. Para verificar se o site ftp que você está a tentar localizar exite ou não, pode enviar um pedido e-mail para qualquer dos dois endereços seguintes (em ambos os casos, "sitename" é o endereço ftp que você quer procurar):

1. service@nic.ddn.mil com a mensagem "host sitename" (não é necessário introduzir qualquer texto no e-mail). Para outras opções use a palavra "help" como mensagem.

2.resolve@cs.widener.edu com o texto "site sitename" como mensagem.

E é tudo o que precisa saber. Vê? O ftp é tão simples como o ABC...

Onde encontrar ftp e Archie

Se quer adquirir o software Archie e ftp mencionado neste artigo, tente estas moradas.

MACINTOSH
software ftp
ftp://src.doc.ic.ac.uk/pub/packages/mac/umich/util/comm/fetch2.12.sit.hqx
software Archie
ftp://src.doc.ic.ac.uk/pub/packages/mac/umich/util/comm/anarchie1.31.sit.hqx

WINDOWS
Via arquivo IBM/PC em ftp://src.doc.ic.ac.uk/pub/packages/ibmpc

DOS
Todo o software importante está contido nestes dois ficheiros como fazendo parte do kit Internet de DOS.
ftp://tbone.biol.scarolina.edu/pub/kit/disk1.exe
ftp://tbone.biol.scarolina.edu/pub/kit/disk2.exe

24 horas de notícias

A Usenet é, sem dúvida, uma das áreas mais populares da Internet - milhões de pessoas acedem a grupos, deixam mensagens e retiram informação diariamente. É muito mais do que apenas o óbvio, como explica **Clive Parker...**

Quando se liga pela primeira vez à Internet, tem acesso imediato a uma lista de 12.000 ou mais áreas - chamadas newsgroups - cheias de informação. É o mesmo que estar ligado a 12.000 diferentes Bulletin Board (BBSs) simultaneamente. Mas, enquanto cada grupo pode representar um sistema de computador diferente ligado à Internet, você nunca está efectivamente ligado directamente ao sistema individual referido. Em vez disso, cada computador ligado à Usenet armazena uma base de dados actualizada (ou várias) de informação sobre newsgroups específicos. Entretanto, novas mensagens são enviadas e recebidas de outros computadores ligados à Usenet em intervalos regulares, normalmente várias vezes por dia.

É claro que um computador Usenet não contacta outro na Internet cada vez que precisa de informação - isso demoraria muito. Em vez disso, todas as novas mensagens são, simplesmente, transmitidas para o computador "mais próximo" e passa de aparelho em aparelho até que os dados cheguem ao seu destino, espalhando-se pela Internet como a ondulação de um lago. Todas as mensagens são apagadas após um certo período de tempo, para dar espaço a novas mensagens no sistema.

Tudo o que vê no ecrã sobre a Usenet é reunido e processado pelo chamado **newsserver**. Este, corre no server principal se você tiver acesso gratuito à Internet (por exemplo, na Universisdade ou no emprego) ou no hardware do seu service provider se tiver uma conta comercial. Se não tem um newsserver com a sua conta, pode aceder ao server Demon quando não estiver muito ocupado (que é normalmente entre a uma e as duas horas da madrugada!).

Navegando na Usenet

Há tantos newsgroups na Usenet que tem sempre a garantia de encontrar alguma coisa que lhe interesse. Mas, para o ajudar a encontrar o que procura, cada grupo tem o seu nome, que normalmente é dividido em duas ou mais partes. A primeira parte é o guia para o assunto que trata e o resto é sempre mais específico. Aqui estão alguns dos principais cabeçalhos que encontrará se tiver uma conta num provider Internet inglês.

alt para tópicos "alternativos" (ex: alt.nuke.the.usa).
comp para tópicos relacionados com o computador (ex: comp.infosystems. www.providers).
misc para assuntos mais gerais (ex: misc.forsale.computers.others).
news para conversar sobre a Usenet (ex: news.announce.newusers).
rec para tópicos recreativos, como desporto ou cinema (ex: rec.arts.sf.tv).
sci para discussão científica (ex: sci.energy.hydrogen).
soc para discussão cultural e social (ex: soc.culture.malaysian).
uk para tópicos relacionados com Inglaterra (ex: uk-jobs.offered).

Linguagem Usenet para principiantes

MENSAGEM: Mensagens enviadas para a Usenet.
FICHEIROS BINÁRIOS: Qualquer tipo de ficheiro que não seja ASCII - programas, imagens, excertos de som...
MENSAGENS CRUZADAS: Enviar a mesma mensagem para vários newsgroups simultaneamente.
VALIDADE: As mensagens são apagadas após um certo período de tempo.
FAQs: Ficheiros de texto com informação útil sobre newsgroups e outros tópicos.
NEWSGROUP: área definida de tópico para onde as mensagens são enviadas.
NNTP: Um novo método de transferência de dados de alta velocidade para a Usenet, normalmente usados pelos service providers comerciais.
POST: Enviar uma mensagem a um newsgroup.
SPAM OU SPAMMING: Enviar a mesma mensagem a centenas de newsgroups.
SUBSCRIBE: Juntar um grupo à sua lista de newsgroups frequentemente visitados.
THREAD: Série de mensagens dentro de um newsgroup sobre um assunto específico.
UNSUBSCRIBE: Retirar um grupo da sua lista de newsgroups frequentemente visitados.
DESCODIFICAR UU: Converter mensagens Usenet ASCII em dados binários.
CODIFICAR UU: Converter dados binários em formato ASCII.
UUCP: UNIX-to-UNIX Cop Y, um método original de transmissão de dados de 7 bits ainda usado pelos computadores Usenet.

Descodificar

Devido a limitações técnicas, todas as mensagens Usenet são feitas em formato ASCII de 7 bits. Isto significa que a maior parte da informação que navega na Usenet é em forma de texto - conversas, comentários e FAQs recheadas de respostas às perguntas normais.
No entanto, pode transferir ficheiros binários para a Usenet, embora tenham de ser codificados antes, o que significa converter os dados do ficheiro de 8 bits (binário) para 7 bits (texto) usando uma pequena aplicação chamada codificador uu (uuencoder). Se lê uma mensagem codificada uu no ecrã ou se quer transferi-la para a ler offline, parecer-lhe-á lixo, por isso terá de usar outra aplicação - um descodificador uu (uudecoder) - para a converter para a sua forma original. Usando este método pode transmitir qualquer tipo de ficheiro (normalmente imagens) como texto pela Internet.

Usando Web browsers

Também pode aceder aos newsgroups através da World Wide Web. Digite o nome do seu newsserver na opção menu de preferências do seu cliente Web e depois digite o nome do newsgroup como URL (coloque-o como um normal endereço Web). Para chegar à área dos X-Files, basta digitar news://alt.tv.x-files na caixa URL.

Havendo milhares de cabeçalhos de newsgroups, a forma mais fácil de encontrar aqueles em que está interessado é simplesmente procurar na lista. A secção **alt.** é um lugar tão bom como qualquer outro para começar.
Para tomar parte nas discussões de um newsgroup, tem primeiro de entrar, ou seja, tem de se inscrever num newsgroup. A maneira de o fazer depende do seu software newsreader. Com a maioria dos newsreaders, só tem de seleccionar o newsgroup a que quer aceder e premir o Return ou o Enter ou escolher o comando Subscribe. Da próxima vez que usar o seu newsreader, esse newsgroup fará parte da sua lista de subscrições (para que possa aceder ao grupo sem ter de aparecer a lista completa no ecrã).
Uma vez inscrito num dos newsgroups, cada mensagem aparece no ecrã. Para ler uma delas, basta seleccioná-la e premir Enter. O texto aparece então normalmente. Pode agora responder a qualquer mensagem com outra mensagem Usenet, via e-mail, imprimir o texto ou gravá-lo no seu disco rigído.
Se quiser deixar de ser membro de um newsgroup, só tem de seleccionar o comando Unsubscribe. É fácil e rápido.

Restrições

Todas as mensagens que lê num newsgroup Usenet são mensagens públicas, por isso, qualquer pessoa que tenha acesso Usenet pode lê-las. Por esta razão, quaisquer comentários privados que deseje fazer devem ser feitos por e-mail.
No entanto, mesmo havendo 12.000 newsgroups na Usenet, você não pode ter acesso a todos eles do seu próprio newsserver, porque alguns service providers restringem o número disponível por várias razões. Um provider pode ter apenas um espaço limitado do seu disco rigído para newsgroups, o que é muito compreensível quando existem mais de 70Mb de novas mensagens transferidas diariamente para a Usenet. Outros providers podem censurar o tipo de grupos disponíveis porque pensam que não são adequados. Então, o que é que poderá fazer? O melhor será enviar uma mensagem e-mail muito educada pedindo ao seu provider para que o grupo comece a estar disponível. Se a resposta for "Não", não há muito que possa fazer, excepto mudar de service provider.
A melhor característica da Usenet é a informação - só tem de procurá-la. É claro que isso também é um problema - há uma grande proporção de ruídos e você tem normalmente de procurar muito antes de encontrar alguma coisa útil. Para muitos isto é a essência "desregulada" e "descomercializada" da Internet - cheia de conversas, disparates e opiniões e importante informação útil. Mais uma vez, é a beleza de tudo: a Usenet é sempre mais do que uma simples parte da Internet. Toda a vida humana está aqui.

Como aceder à Usenet

Se está na Universidade e o seu sistema não tem newsserver, não poderá aceder à Usenet, excepto se Telenetar para um site que tenha newsgroups. Neste caso, e partindo do princípio que a instalação tem potencial para acesso Usenet, peça todas as informações ao seu administrador de sistema.
No entanto, quase todos os service providers comerciais no Reino Unido fornecem Usenet como parte das suas contas, embora alguns só ofereçam acesso restricto.
Pode receber mensagens Usenet qualquer que seja o seu computador e tem software gratuito por ftp.
AMIGA para obter o newsreader Usenet para o Amiga, ftp para src.doc.ic.ac.uk/aminet/comm/uucp.
APPLE MACINTOSH pode obter o NewsWatcher para Macintosh em ftp.acns,nwu.edu/pub/newswatcher.
ARCHIMEDES os utilizadores do Acorn deviam ftp para ftp.demon.co.uk/pub/archimedes/developers.
ATARI ST para escolher os newsreaders Atari, ftp para src.doc.ic.ac.uk/packages/atari/umich/Networks/news.
MS-DOS ftp View para MS DOS de ftp.demon.co.uk/pub/ibmpc/view.
WINDOWSpode obter o Newsreader para Windows em ftp.coyote.csucm.edu/pub/winworld/news.

SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMÉDIA

Somos uma equipa profissional especializada em desenvolver Quiosques multimédia. CD-ROM's e outros softwares interactivos multimédia, com a capacidade técnica e artística para desenvolver gráficos, imagens, animação 2D e 3D, locução, música e video.

ESPECTÁCULOS E INSTALAÇÕES MULTIMÉDIA

Produzimos e montamos todo o tipo de espectáculos multimédia interactivos, animação de espaços públicos, feiras, bares, eventos culturais, instalações em galerias de arte. Concebemos bandas sonoras originais, videos e a necessária interactividade informática.

IMAG*in*E+

INTERNET WORLD WIDE WEB

Concebemos e realizamos páginas em hipertexto HTML para a World Wide Web, para produtos e empresas, com design exclusivo ou adaptações para português. Consulte a nossa Home Page na Web em http://www.imagine.pt/imagine/.

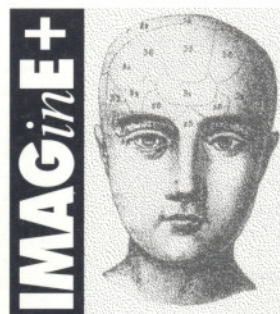
IMAG*in*E NET BBS

Dispomos de 8 linhas telefónicas, 24 horas por dia, todos equipados com os mais rápidos modems a 28.800 baud. Cerca de 10 Gigabytes de informação online. 25 Megabytes de novos ficheiros todos os dias. Mais de 30.000 ficheiros. 400 Megabytes de jogos. Dezenas de jogos online. Mais de 1.000 conferências. E-mail da Internet, com atribuição de endereço pessoal a cada utilizador. Mais de 500 Newsgroups. 10 redes de correio electrónico, nacionais e internacionais.

CURSOS DE NAVEGAÇÃO NO CIBERESPAÇO

Organizamos workshops de iniciação à navegação no ciberespaço, com formadores experimentados em Internet e Bulletin Board Systems (BBSs). Inscrições limitadas. Telefone-nos, fax-nos ou e-mail-nos para mais informações.

IMAG*in*E+ PRODUÇÕES MULTIMÉDIA, LDA.
P.O.Box 50.367. 1708 Lisboa Codex. Portugal.
Telef: 846-2603. Fax: 846-2602. E-mail: *admin@imagine.pt*. **IMAG*in*E NET BBS**: 846-2600.
Hotline: 846-2610. E-mail: *info@imagine.pt*.
Web: http:www.imagine.pt/imagine/.

Copyright © 1995 by IMAGinE+. All Rights Reserved

Páginas amarelas

cyber.net

Editado por
Ian Peel
e Clive Parker

Agosto 1995

Imagine o seguinte cenário. Você está numa festa a tentar impressionar. Um amigo aproxima-se e coloca aquela mesma pergunta de sempre: "Onde é que encontras os melhores Internet sites? Não falo só dos Web sites mas também dos newsgroups, dos gopher sites e dos FTP sites, para já não mencionar uma listagem dos sites essenciais para o computador e outros pontos importantes que possas ter encontrado? Hmm?"
Você entra em pânico, murmura uma desculpa e esquiva-se para esconder a sua ignorância? Não. Você puxa da sua cópia das Páginas Amarelas Cyber.net e bate com ela na cara dele dizendo perante os aplausos extasiantes e a admiração geral de todos os presentes: "Lê e chora meu ex-amigo". Não tente agradecer-nos. Não nos envie dinheiro. Estamos só a fazer o nosso trabalho.

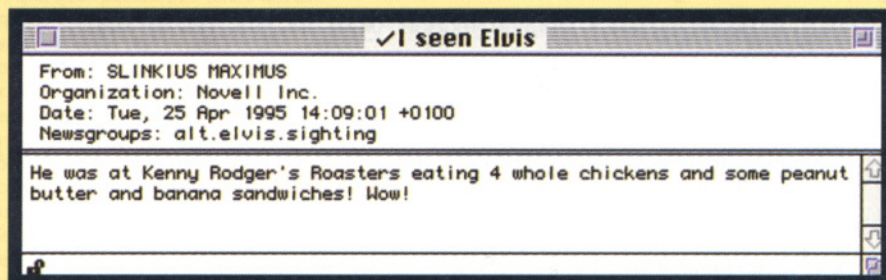
NEWSGROUPS

Não te conheço...

Nome: O Elvis Presley está vivo!
O que é: Newsgroup onde as pessoas relatam alegadas visões do Elvis Presley.
Onde se encontra:
news:alt.elvis.sighting
Como é: Se é fã do Elvis, esqueça. Isto só o vai desiludir. Caso contrário, pode preparar-se para ler informações transcendentes de visões do Rei. Pela natureza e tom das mensagens vê-se que a maioria nem sequer é fã do Elvis, mas querem divertir-se à conta dele. Quase todos os membros deste grupo afirmam ter sido o Elvis numa vida anterior, mas ler estas mensagens pode tornar-se um pouco entediante quando nos apercebemos que estas pessoas só querem causar controvérsia entre os verdadeiros fãs do Elvis. Se não tem mais nada para fazer, vale a pena ver este grupo, mas provavelmente não regressará lá porque, após algum tempo, começa a perder a piada.

✓I seen Elvis

```
From: SLINKIUS MAXIMUS
Organization: Novell Inc.
Date: Tue, 25 Apr 1995 14:09:01 +0100
Newsgroups: alt.elvis.sighting

He was at Kenny Rodger's Roasters eating 4 whole chickens and some peanut
butter and banana sandwiches! Wow!
```

Faça publicidade ao seu restaurante de hamburgers ao relatar uma visão do Elvis - afinal, tendo em conta a sua adoração por "junk food", é plausível que fosse este o local onde ele estaria se estivesse vivo. (Não que eu esteja a sugerir que ele já tenha morrido, é claro).

É um grupo movimentado? Tem sorte se receber 50 novas mensagens por semana.
Pontos positivos: É de muito mau gosto.
Pontos negativos: Torna-se enfadonho.
Bizarro: 4
Citação típica: "Noutro dia vi o Elvis no Rei dos Hamburgers".
ZM
Classificação: **

Au! Isso dói

Nome: alt.flame
O que é: Um lugar onde as pessoas podem insultar-se, ao acaso, sem qualquer razão.
Onde se encontra:
news:alt.flame
Como é: Bastante divertido numa perspectiva do tipo voyeur, se for apenas para ver um grupo de pessoas a insultar-se verbalmente por causa de uma discussão. Há muitas palavras de cinco letras, talvez até mais que no newsgroup de Quentin Tarantino **(alt.fan.tarantino)**. A maioria das mensagens aqui enviadas seriam consideradas seriamente noutro local da Usenet, por isso, é óptimo haver um newsgroup dedicado exclusivamente a discussões irrelevantes que tendem a tornar-se ordinárias. Este é o tipo de newsgroup sobre o qual a sua mãe o avisou. Não perca.
É um grupo movimentado? Muito. Houve mais de 100 novas mensagens no fim de semana que vi.

Significados!

Se as páginas amarelas da cyber.net pudessem, de uma maneira ridícula e duvidosa, serem transformadas em piratas, as classificações seriam feitas da seguinte forma:

***** *Tipo de pirata que entraria em qualquer sistema mesmo estando preso com arame e imerso em água... mas contribui mais do que rouba.*

**** *O mesmo que o acima citado, exceptuando o facto de que a água em questão está a pouca profundidade. E o arame está ligeiramente ferrugento.*

*** *Um tipo muito estranho de um obscuro país europeu que se intitula "O Destruidor Negro". Mas a única coisa que conseguiu até agora foi adivinhar a password do patrão no banco onde ele trabalha.*

** *Alguém que encontra o seu cartão multibanco e tenta o código "1234" e acerta. Você perde dinheiro.*

* *O rapaz de 12 anos que vive duas portas abaixo da sua que insiste que lhe chame "janota" e tenta entrar no Barings Bank com o seu Commodore 64.*

Há também uma classificação de bizarria de 1 a 10 e algumas iniciais que nos indicam quem escreveu o quê:

SH= Simon Hindle
CP= Clive Parker
ZM= Zaheer Mahmood
IP= Ian Peel

È muito melhor conversar...

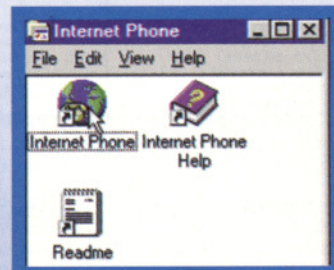
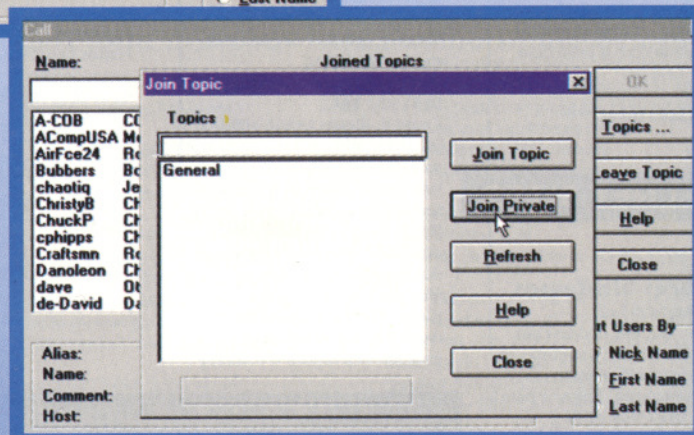
O Internet Relay Chat é excelente, mas agora pode realmente conversar com outras pessoas na Internet. **Chunck Pettitt** *mostra-lhe como diminuir as despesas do BT com o Internet Phone*

Gostaria de fazer chamadas de longa distância e até mesmo chamadas internacionais a preços de chamadas locais? Pois agora pode - tudo o que precisa é do seu computador, uma placa de som, um microfone e uma cópia do Internet Phone (Iphone) da VocalTec. Este pequeno grande programa permite-lhe falar - sim, falar - com outra pessoas que, na Internet, tenham o mesmo equipamento.
Até agora só podia utilizar a Internet para transferir texto e imagens, enviar e-mail para outros utilizadores ou ter com eles "conversas" em texto usando o IRC (Internet Relay Chat). Permitindo-lhe falar realmente com outras pessoas, o Iphone torna fácil a tarefa de encontrar novos amigos ou até fazer contactos directos de negócios. Tem uma interface gráfica simples e um recurso de activação da voz num microfone. Esta última característica permite-lhe ter uma conversação quase normal ao ligar o Iphone em modo de transmissão, para que "oiça" um som suficientemente alto que o faça disparar.
Para obter tudo isto, a VocalTec desenvolveu um sofisticado compressor de voz e tecnologia de transferência que torna possível transmitir a sua voz pela Internet usando apenas uma fracção da largura de banda disponível.

A lista telefónica demonstra quem está disponível para conversar na secção "General". Como pode ver, há pessoas desejosas de conversar consigo em todo o mundo.

O grupo Iphone e os seus ícones são criados automaticamente ao correr o programa Addicons. Atenção porque pode não parecer exactamente igual no seu computador - testámos este produto usando um Windows 95.

Pequeno livro preto

O software Iphone apresenta-lhe uma lista online de tópicos e utilizadores a quem pode ligar. Pode criar um tópico de discussão ou simplesmente acrescentar o seu nome a um tópico já existente e esperar que pessoas com os mesmos interesses se juntem para conversar. Se quiser falar com alguém regularmente, pode colocar os nomes deles num botão Quick-Dial e assim tudo o que tem a fazer para falar com essas pessoas é clicar o rato. Uma vez estabelecido o contacto, a comunicação é efectuada directamente pela Internet e não através da rede Internet Phone.
Para fazer ou receber chamadas privadas, pode usar o Private Topics para bloquear os indesejados. O Private Topics também permite aos membros de organizações ou grupos internacionais, localizarem-se uns aos outros de uma forma fácil e sem interferências.
A qualidade da comunicação depende inteiramente da velocidade da sua ligação Internet, mas mesmo com um modem rápido, você não pode esperar uma reprodução com a qualidade do telefone. Há cerca de um segundo de atraso entre o momento em que você fala e o momento em que a outra pessoa ouve a sua voz. A VocalTec afirma que se instalar uma das suas placas de compressão de voz melhorará a comunicação.
Para correr o Iphone, precisa de um PC 486 SX 25MHz ou mais rápido - Windows 3.1 ou mais. A VocalTec declara que não funciona com o Windows NT, mas funciona com o Windows 95. Sugere também que possua 8Mb RAM. O programa certamente piora quando testado num 486SX com apenas 4Mb.
O seu computador necessita de uma placa de som Windows compatível, completa com colunas e microfone. verifique se estão a funcionar bem antes de instalar o Iphone, gravando e depois ouvindo a sua voz usando o normal gravador de som Windows. É claro que também necessitará de ter uma conta Internet, software TCP/IP com o suporte Winsock 1.1 e uma SLIP/PPP ou ligação directa à Internet num mínimo de 14.400bps.

Quer ter um pouco de privacidade? Clique aqui e, excepto se estiver a ser paginado directamente, estará indisponível para receber chamadas. Óptimo para aquelas conversas íntimas.

Conversa rápida

Iniciar o Iphone é simples. Transfira o programa para si, normalmente iphone6a.zip de http://www.vocaltec.com/. Esta versão apenas lhe permite apreciar um minuto de conversa até obter a licença completa. Unzip o programa para um directório vazio e clique duas vezes Addicons para criar um novo grupo. Ligue o seu POP normal e corra o Iphone. O programa liga para um dos nós de conversação especial IRC que a VocalTec está a instalar e, quando o faz pela primeira vez, dá-lhe a oportunidade de poder ter uma visita rápida. Isto só dura alguns minutos porque a interface é mesmo fácil de usar. Depois instale o microfone VOX (Voice Operated Switch) para um nível que permita diferenciar a sua voz do som de fundo e estará pronto a falar com o mundo.
Actualmente, o telefone Internet é quase como o CB (Citizens Band radio) era há alguns anos - telefona a alguém da lista para conversar. Se for tímido para iniciar uma conversação, logon, sente-se e espere - alguém lhe ligará. O resto do mundo é tão amigável como você.

O VocalTec Internet phone está disponível na VocalTec Ltd em http://www.vocaltec.com na Web. Como alternativa pode FTP para ftp://ftp.vocaltec.com para transferir para si o phone6a.zip.
Para mais informações pode enviar e-mail para a seguinte morada: info@vocaltec.com

"Desaparece". "Desaparece tu". "Não, tu". Parem com isso. Já não temos lados para dividir. A inteligência e a sabedoria de alt.flame - é como se Oscar Wilde nunca tivesse morrido. (Falando nisso, já viu o newsgroup "Oscar Wilde está vivo"?)

Pontos positivos: Qualquer pessoa se pode juntar aos insultos.
Pontos negativos: Será que podemos ver uma luta a sério?
Bizarro: 5
Citação típica: Aqui está um teste de insulto dirigido a ninguém em especial: Que a Maria e os seus nove filhos cegos te persigam tanto que nem Deus Todo Poderoso te consiga encontrar nem mesmo com o telescópio Hubble. Que tal?"
ZM
Classificação geral: ****

TELNET SITES

Rumores blasfemos

Nome: MuteLibTech
O que é : Um BBS dial-up com informação e ligação a artistas da editora discográfica Mute.
Onde se encontra: Telefone para o número 0181 964 8223
Como é: Esta é a forma como as editoras discográficas deviam aproximar-se da Internet. os técnicos que estão por trás da MuteLibTech (Mute Liberation Technologies) são operadores de sistema com experiência que sabem o que fazem. De que outra forma podiam ter criado um domínio completo, uma BBS, um FTP site e uma ligação e-mail para encomendas antes da progressão natural de um WWW site? Os artistas mencionados da Mute são Moby, Depeche Mode, Erasure, Laibach e Fortran 5. Os ftp sites têm um catálogo de apoio pormenorizado e informação sobre encomendas por correio, sobre todas as bandas e produtos da Mute. As encomendas podem ser pedidas via e-mail. As futuras páginas WWW serão em formato de revista para que corram juntamente com o serviço Telnet MuteLibTech.
Pontos positivos: Como a Internet devia ser - inovação e informação.
Pontos negativos: O site WWW demorou um pouco a aparecer (mas na altura que ler isto já deve estar disponível).
Bizarro: 5
IP
Classificação geral: *****

O cão preto corre à noite

Nome: Black Dog Towers
O que é: Um BBS dirigido pelo músico Black Dog.
Onde se encontra: telefone para 0181 983 3472
Como é: Algum tempo antes de ter começado a habitual cobertura da super-auto-estrada da informação, Black Dog iniciou o seu próprio Bulletin Board System (BBS). Dirige-o da sua casa e o número é colocado na lombada dos seus álbuns, incluindo o último - Spanners - da editora Warp. Há uma circulação normal de tráfego e correio - cuja característica regular é o Voting Booth que tem tópicos e questões feitas pelo próprio Dog. Outros músicos techno (como Mixmaster Morris) estão frequentemente à espreita no sistema. Como muitos outros BBSs, este é instalado para se tornar um enigma enquanto a popularidade da WWW continua.
Pontos positivos: É original, é dirigido pelo próprio artista e está sempre qualquer coisa a acontecer.
Pontos negativos: Deve estar a tentar descobrir quem raio é o Black Dog. Uma das respostas é que ele é o músico favorito de Björk. Ele remistura várias das suas composições tendo ela votado no álbum "Bytes" como sendo o seu favorito em 1994.
Bizarro: 9
IP
Classificação geral: ***

Andy McCluskey e o outro - o esplendor que eram os OMD. Enola Gay... Sailing on the Seven Seas... Ainda bem que existe a Casio.

O essencial da Internet

Sites e software essenciais especialmente seleccionados para seu deleite.

Inundado de processos, informação, papéis inúteis e biliões de URLs? É claro que está. A Internet é baseada nisso. Felizmente há sempre ajuda. Algumas almas generosas que já passaram pelo mesmo tormento, reuniram estes guias maravilhosamente úteis para se obter somente o melhor da Internet.
Se não usa a Internet, não pode encontrar estes ficheiros, mas uma vez em acção, deveria dirigir-se a eles imediatamente.
Aqui, a informação é tão boa como qualquer livro sobre a Net e, além disso, é gratuita. É mesmo uma vida maravilhosa.

Sobre a Internet
http://www.internic.net/infoguide/gopher/about-internet.html
Em geral, é um bom guia para a Internet juntamente com as ligações a ferramentas da Internet.
Catálogo da Internet
http://lycos.cs.cmu.edu/
Use este poderoso recurso de pesquisa para obter o melhor da Internet. Há mais de 2.1 milhões de URLs.
Para sua informação
ftp://www.cis.ohio-state.edu/pub/rfc/fyi-index.txt
Índice de centenas de ficheiros de informação sobre a Internet.
Guia para navegar na Internet
ftp://nic.merit.edu/documents/rfc/rfc1118.txt
Provavelmente o guia mais famoso para a Internet que conseguirá arranjar.
Como tudo começou
http://www.lysator.liu.se/etexts/the_internet.html
A história da Internet em compartimentos de igual tamanho.
International Technology Handbook
ftp://sri.com/netinfo/internet-technology-handbook-contents
Uma lista completa dos melhores documentos RFC.
Internet timeline
http://www.umd.umich.edu/~nhughes/htmldocs/timeline.html
História da Internet por anos.
Guia de mailing lists
http://www.earn.net/lug/notice.html
Mailing lists explicadas detalhadamente.
Netscape Communications Corporation
http://home.mcom.com/home/welcome.html
A home page da Netscape, o melhor browser World Wide Web que se pode ter.
Listas para novos utilizadores
http://www.sips.state.nc.us/docs/top:10.html
Os dez documentos mais importantes para novos utilizadores.
Registo
gopher://is.internic.net
Directório completo de registo InterNIC e informação Internet.
Pesquisando pela Internet
http://cul.www.unige.ch/nieta-index.html
Mais formas de pesquisa para encontrar o que quiser na Internet.
Início
ftp://sluaxa.slu.edu/pub/millesjg/newusers.faq
As Frequently Asked Questions (FAQ) para principiantes na Internet.

Fornecedores de Acessos Internet em Portugal

Esotérica, Novas tecnologias de Informação, Lda.

Pontos de presença (PoPs): Lisboa e Porto.
Serviços disponibilizados: e-mail, Usenet (o alargamento do leque de serviços estava previsto para Julho), por ligação SLIP ou PPP, on-line e off-line, a um máximo de 28800 bps.
Observações: A Esotérica disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial, qualquer que seja a plataforma.
Preços: não há pagamento de jóia inicial; o preço da subscrição é de 5000$00 por trimestre, pagos adiantadamente, sem quaisquer limites de utilização. O IVA está incluído.
Contacto: telefone: (01) 760 41 01
modem: (01) 760 26 90
e-mail: info@esoterica.com

PUUG, Grupo Português de Utilizadores do Sistema Unix

Pontos de presença (PoPs): Lisboa e Porto.
Serviços disponibilizados: e-mail, ftp, Usenet, Telnet, WWW, por ligação SLIP ou PPP, a um máximo de 19200 bps.
Observações: O PUUG disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial (PC Windows e Macintosh), reunido num programa capaz de se autoinstalação e configuração, bem como documentação vária, impressa e on-line.
Preços: jóia inicial, 2500$00;
subscrição: 15.000$00/trimestre, pagos adiantadamente. O preço da subscrição inclui 20 horas de utilização mensal gratuita. Acima disso cada hora extra custa 300$00. O IVA está incluído em todos os preços.
Contacto: telefone: (01) 294 30 52
e-mail: help@puug.pt
WWW: http://www.puug.pt

Telepac, Serviços de Telecomunicações S.A.

Pontos de presença (PoPs): Aveiro, Braga, Coimbra, Faro, Funchal, Lisboa, Almada, Carcavelos, Cascais, Oeiras, Carnaxide, Ponta Delgada, Portimão, Porto, Matosinhos, Senhora da Hora, Santarém, Setúbal, Alfragide, Linda-A-Velha e Estoril.
Serviços disponibilizados: e-mail, ftp, Usenet, Telnet, WWW, por ligação SLIP ou PPP, a um máximo de 28800 bps.
Observações: A Telepac disponibiliza aos seus clientes todo o software inicial (PC Windows) e documentação que inclui manual do utilizador e de configuração do software.
Preços: jóia inicial, 1600$00 + IVA; subscrição: 2500$00/mês + IVA (15 horas de utilização mensal gratuita), 3000$00/mês + IVA (20 horas de utilização mensal gratuita), ou 4000$00/mês + IVA (30 horas de utilização mensal gratuita); acima das 30 horas de utilização mensais, cada minuto extra custa 2$00 + IVA.
Contacto: telefone: 0500 1494 (linha verde)
e-mail: support@telepac.pt
WWW: http://www.telepac.pt

Todas as entidades acima citadas oferecem, para além do serviço de login individual, condições especiais para o registo de empresas e ligações por linha dedicada. Sugere-se o contacto pessoal por parte dos interessados.

ALCE, Associação Lusa de Correio Electrónico

Não se tratará propriamente de um Internet Service Provider, mas não quisemos deixar de a referir, mesmo que de uma forma algo marginal. Se os seus interesses na Internet passam fundamentalmente pelo e-mail e pela Usenet, este pode muito bem ser o passo mais acertado a tomar. A ALCE associou entre si um sem-número de BBS's, de forma a que os utilizadores das mesmas possam aceder ao correio electrónico e aos grupos de news em condições vantajosas, que chegam mesmo a superar aquelas que são disponibilizadas pelos "verdadeiros" service providers: dependendo da BBS a que o utilizador se associe, é poss'vel obter as melhores velocidades de transferência do mercado.
Preços: Cada associado individual paga uma j—ia inicial de 500$00, mais uma quota mensal de igual valor. O preço da subscrição inclui um crédito mensal de 100Kb para e-mail que tenha origem ou destino fora de Portugal (o tráfego nacional não está sujeito a quaisquer limites). Ultrapassado este limite, cada Kb é taxado ao preço de 1$50 + IVA. O pagamento garante igualmente o acesso imediato a qualquer das BBS's filiadas, exceptuando aquelas de que tenham sido expulsos por justa causa.
Contacto: telefone: (01) 7262849
e-mail: info@alce.pt
ou através das BBS's filiadas na ALCE, via
modem:
Atos CBIS, (01) 274 58 08; (01) 274 47 27; Crocodile Zone, (01) 757 10 83, (01) 758 91 86, (01) 751 00 76 (linha RDIS), ou ainda (01) 751 00 30 (RDIS);
Datalink BBS, (01) 727 48 75;
Game Over BBS, (01) 716 64 64;
MacBBS Lisbon, (01) 847 78 41, ou (01) 80 62 29;
Meta BBS, (01) 315 09 69 (das 20h00 às 04h00);
Msmac BBS, (01) 31 43 36, (01) 31 45 04, (01) 31 46 32, ou ainda (01) 31 53 80 (das 19h30 às 08h00);
Psyco BBS, (01) 391 15 37;
Quark BBS, (01) 757 10 84;
Seven Stars BBS, (01) 386 43 15, (01) 388 94 91 (das 23h00 às 07h00), ou ainda (01) 381 20 92 (linha RDIS);
SkyLab BBS, (01) 727 54 86;
SkyShip BBS, (01) 315 80 88, (01) 315 14, (01) 315 14 36, ou ainda (01) 315 80 87;
Visus BBS, (01) 793 58 39, (01) 796 48 19, (01) 796 48 06, (01) 795 93 76, (01) 795 93 72, (01) 796 21 58, (01) 795 93 73, (01) 796 48 00, (01) 795 93 74, (01) 795 93 75, (01) 791 00 15 (linha RDIS), ou ainda (01) 842 00 10 (linha RDIS);

Se tem conhecimento de alguma entidade que fornece acesso á Internet em Portugal e que por alguma razão não viu aqui divulgada, não deixe de nos enviar os seus dados. Contamos consigo para manter esta lista actualizada tanto quanto poss'vel!

Nº2 • Agosto 1995 • 850$00 (Madeira - 930$00 / Açores - 970$00)

cyber.net

A revista portuguesa de CD Rom

Relaxe!

Defenda-se do stress com estes calmos CD's e solte a sua mente.

Pelo mundo

Discover India,
Dead Sea Scrolls,
Kiyeko,
Cosmology of Kyoto...

CD oferta

OFERTA DE UM CD ROM DE 650 MB!

- Slipstream 5000
- X-COM: O terror das profundezas
- Fighter II turbo
- Um cyber-catálogo de CD Rom

OLIDATA

MEGA INFORMÁTICA... BIT A BIT!

MULTIMEDIA

OLIDATA Portugal

- SERVER
- CLIENT
- COMMUNICATION
- CAD-WORKSTATION
- GRAPHICS
- OFFICE AUTOMATION
- HOME HOBBIES
- SOFTWARE

Todos os **PC's OLIDATA** vêm equipados com um package de 6 programas para Windows.

GRÁTIS!

CA-Textor - Processador de Texto
CA-SuperCalc - Folha de Cálculo
CA-UptoDate - Agenda Electrónica
CA-Cricket Paint - Desenho Gráfico Profissional
CA-Cricket Image - Tratamento de Imagem
CA-Cricket Presents - Apresentações

Bom trabalho!

Com a **OLIDATA**, agora é fácil utilizar os comandos DOS e Windows! Juntamente com o seu computador, encontrará uma videocassete VHS - para que possa tirar o máximo partido do seu **PC OLIDATA**.

Foi o seu sonho!...É a nossa realidade!

Fazer crescer o seu equipamento, peça a peça, bit a bit... à medida dos seus desejos, das suas necessidades, até atingir a mega informática do futuro mais avançado.

O nosso equipamento Multimedia proporciona-lhe toda a liberdade de um computador dotado de configurações standard, como CD-Rom, placa sonora 16 bits, amplificador e colunas de som integradas, upgrade de sintonizador de televisão e tratamento de vídeo/câmara. A OLIDATA traz consigo, para além da mais avançada tecnologia, um novo conceito na indústria dos computadores.

Sempre, sempre com os preços mais competitivos do mercado.

Para mais informações, contacte-nos através do telefone (01) 302 12 81

The New Computer Industry.

ARGUMENTOS
Sociedade de Comunicação, Lda.
EMPRESA JORNALÍSTICA Nº 219043

Gerência
Diogo Vasconcelos
Jorge Vicente

Director Geral
Rui Marques

Sede
Pr. Mouzinho de Albuquerque, nº172, 3º 4100 PORTO
Tel. (02) 600 64 44/61 Fax. (02) 600 64 60

Redacção, Imagem e Publicidade
R. do Comércio, nº8, 1º 1100 LISBOA
Tel. (01) 886 77 46/72 Fax. (01) 886 77 31

Depósito Legal nº 85646/95
Registado na Secretaria-Geral do Ministério da Justiça sob o nº 119044

REVISTA
cyber.net

Conselho Editorial
Dr. Correia Freitas,
Dr. José Magalhães
Eng. Graça Carvalho,
Eng. Nuno Guimarães

Coordenação Geral
Fernando Mendes

EDIÇÃO

Director Editorial
Paulo Bastos
Editor
Tiago Carvalho
Tradução
Paula Antunes

IMAGEM E PRODUÇÃO

Director
Jorge Vicente
Design gráfico
Fernando Mendes
Produção
João Carvalho
Editor de fotografia
João Mariano

DEPARTAMENTO COMERCIAL

Director
Diogo Vasconcelos
PUBLICIDADE
Filipa Valente
José Salazar
Isabel Gonçalves

(01) 886 77 23

COLABORARAM

José Mateus
Francisca Assis Teixeira
Matilde Cardoso

IMPRESSÃO
PRINTER PORTUGUESA, SA
Bº S. Carlos - Mem Martins

FOTOLITO/MONTAGEM
GRAFILIS
Casal de Stª Leopoldina - Queluz de Baixo

DISTRIBUIÇÃO
Electroliber
R. Vasco da Gama, 4 - Sacavém

As publireportagens presentes na revista cyber.net aparecem com a referência "Publireportagem", sendo devidamente destacadas do restante corpo da revista com uma imagem gráfica diferenciada .
As informações transmitidas pelos nossos anunciantes são da sua exclusiva responsabilidade.

TIRAGEM: 20 000 Exemplares
SOLICITADA AUDITORIA À

Os direitos de autor dos artigos desta edição que são traduzidos ou reproduzidos das revistas .Net e CD ROM Today pertencem à Future Publishing Limited, Grã Bretanha 1994 e 1995.

Para mais informação sobre estes artigos e outras publicações da Future, consulte via World Wide Web, a página http:/www.futurenet.co.uk./home.html

16 Cosmology of Kyoto

20 Kiyeko and the Lost Night

Como usar o CD-oferta

Destaque

Assine a cyber.net!

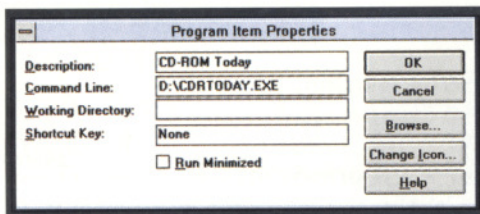
Catálogo

Para relaxar mais ainda, a cyber.net recomenda a página 36.

Como usar o CD Rom

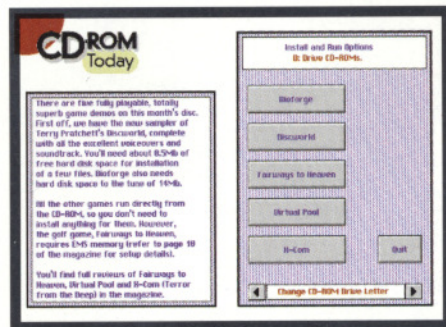
Está tudo aqui - os mais excitantes lançamentos de novos CDs para você experimentar. A **cyber.net** *mostra-lhe como tirar o maior partido do seu disco...*

Iniciação: Windows

Se já usou um dos nossos discos de oferta e ainda tem um ícone CD-ROM Today no seu desktop Windows, pode usá-lo para iniciar este disco.
Se este é o seu primeiro CD-ROM cyber.net,

▲ Inicie o disco de oferta no seu PC... Seleccione "File" do Program Manager Windows, depois seleccione "New". Use "Browse" para seleccionar o ficheiro CDRTODAY.EXE e depois clique duas vezes o novo ícone.

insira-o no Program Manager do Windows 3.1, selecione "NEW" do menu "FILE". Escolha NEW PROGRAM ITEM e escreva o que está apresentado na figura acima (sendo D: a sua drive CD-ROM).
Verificará a simplicidade do Windows quando premir OK na caixa de diálogo. A mensagem sugere que o CD-ROM está no percurso de rede e que o ficheiro pode não estar disponível mais tarde. Isto significa que não pode executar o programa excepto se o disco estiver na drive. Quando a caixa de diálogo lhe pergunta se quer continuar, prima simplesmente o botão YES.
Isto vai criar um novo ícone no qual poderá clicar duas vezes para iniciar o CD-ROM cyber.net. O ícone será colocado no grupo de programas em que estava quando executou os comandos FILE e NEW... Se quiser ter o ícone num grupo diferente, seleccione-o com o rato e carregando no botão esquerdo, transporte-o para outro grupo.
Pode também copiar o ficheiro do ícone (CDRTODAY.ICO) para o seu disco rígido e depois seleccioná-lo com o ícone de mudança de opção. Isto significa que o Windows não perderá a imagem do ícone se mais tarde mudar a resolução do ecrã ou a profundidade de cor.

Iniciação: DOS

Tentámos fazer a instalação e a execução da nossa demonstração DOS o mais simples possível com o nosso interface especialmente concebido para tal. Na caixa de diálogo do DOS da sua drive de CD-ROM (normalmente drive D:) escreva GO e prima a tecla Return no seu teclado.
Um menu de opções aparecerá no ecrã com botões para escolher as várias demontrações DOS. Existem quatro páginas no menu; uma para cada drive CD-ROM, desde drive D: até drive G:.
Alguns programas DOS correm directamente do CD-ROM enquanto outros podem necessitar que alguns ficheiros sejam instalados no disco rígido. Neste caso, haverá um menu para as opções "INSTALL" e "RUN". Escolha "INSTALL" primeiro para instalar o programa e nas próximas vezes pode usar só a opção "RUN".

▲ Para executar o menu do sistema DOS escreva GO na prompt da drive do seu CD-ROM que normalmente é D:.

Como executar video clips

Para ver vídeo clips, necessitará de Vídeo For Windows. Se não o tem, use a versão run-time armazenada no disco. Para o instalar, seleccione RUN do seu comando Windows FILE, RUN... e inicie SETUP.EXE no directório VFW11A.
Algumas demonstrações usam QuickTime para Windows. Pode instalá-lo se ainda o não tiver, seleccionando SETUP.EXE no directório QTW111.

O programa CD Rom cyber.net

O programa CD-ROM cyber.net divide o disco em secções codificadas por cor. Prima o botão da secção em que está interessado e ser-lhe-á dada informação sobre os programas e demonstrações deste mês.
Será capaz de instalar e executar a maioria do software Windows directamente através do programa CD-ROM cyber.net premindo apenas os botões apropriados. Se tiver problemas de memória ou de paleta e as cores de vídeo estiverem erradas, as próximas páginas dar-lhe-ão informação para executar programas manualmente do Program Manager Windows.
Para a demonstração DOS também incluímos a interface DOS no disco. As instruções estão na coluna central desta página.

Requisitos do sistema

(hardware mínimo)
386SX, 4Mb de memória, drive CD-ROM, placa de som campatível, ecrã SVGA de 256 cores, rato e Windows 3.1x.

Limitação de responsabilidade
Fazemos testes exaustivos a todo o software de demonstração que nos é dado por fornecedores para incluir no disco. Isto abrange a instalação e re-instalação do software em muitos PCs. Quando nos ocorre algum problema, nós não incluímos essa demonstração. No entanto, temos de salientar o facto de que você usa um disco que vem na capa por sua conta e risco e que as Publicações Future/cyber.net não podem ser consideradas responsáveis por qualquer perda de dados.

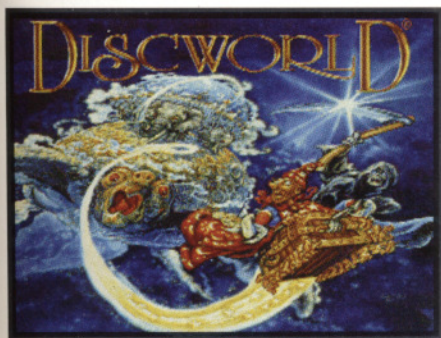
▲ A demonstração Dorling Kindersley leva-o numa visita guiada aos nove discos. Este ecrã leva-o numa viagem ao passado em Eyewitness History of the World.

▲ Este é um dos mapas de grande qualidade do World Atlas Reference DK. tem também muitas fotografias e mapas.

▲ Demonstra o divertimento e os jogos de P. B. Birthday Party. P é para pijamas (roupa favorita) e B de bed (cama) que é o local preferido.

Dorling Kindersley Sampler (Win)

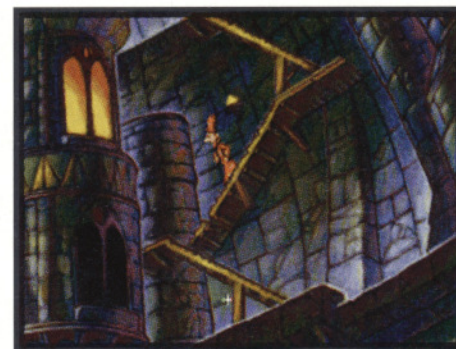
A Dorling Kindersley Multimedia provocou uma tempestade no mercado, no ano passado com uma série de cinco discos baseados em alguns dos livros mais populares para crianças. Recentemente, reduções no preço tornaram os discos ainda mais populares.
A Dorling Kindersley lançou novamente mais quatro discos semelhantes aos originais, talvez ainda melhores. São o Eyewitness Encyclopedia of Nature, o Eyewitness History of the World, o World Reference Atlas e o P.B. Bear´s Birthday Party.
Esta demonstração leva-o numa visita guiada pelos nove discos. Precisará de alguns Mb de espaço livre no disco rígido para instalar alguns ficheiros de sistemas Windows mas, exceptuando isso, a demonstração é executada directamente do CD.
Pode instalar directamente a demonstração do seu programa CD-ROM cyber.net. Como alternativa, pode usar o menu Windows, File, Run... e seleccionar o ficheiro SETUP.EXE no sub-directório DKDEMO do disco (normalmente drive D:).
Necessitará de Video for Windows para visualizar os clips na demonstração e isso é feito na execução. As versões completas de discos DK corre em 4Mb Ram (de memória) mas precisará de 8Mb para correr a demonstração.

▲ Abundância de ilustrações, imagens e vídeo animam o Eyewitness Encyclopedia of Nature. É um trabalho fascinante, e uma óptima actualização do excelente Eyewitness Encyclopedia of Science do ano passado.

◀ O Discworld está rapidamente a tornar-se um dos jogos CD-ROM mais vendidos de sempre - experimente-o.

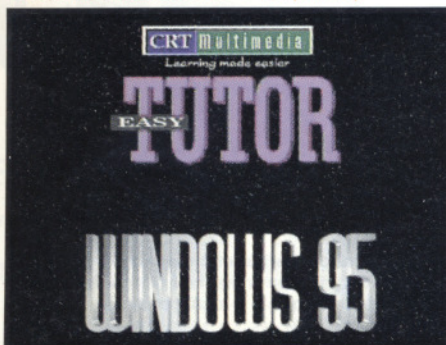
Discworld (DOS)

Temos agora a demonstração completa do CD com trilha sonora e com os talentos vocais de Eric Idle, Tony Robinson e Jon Pertwee.
Instale o jogo do nosso menu DOS (digite apenas GO) ou, na prompt DOS, mude para o sub-directório DISCWLD do CD e digite DISC. Necessitará de 1Mb de espaço no seu disco rígido.
Pode saltar a (espantosa) secção de introdução premindo a tecla Esc no seu teclado. Controle o jogo com cliques na direita e na esquerda do rato e com cliques duplos - rapidamente aprenderá. As opções help e menu estão disponíveis e para isso basta premir a tecla F1 quando já estiver no jogo (e não durante a sequência de introdução).

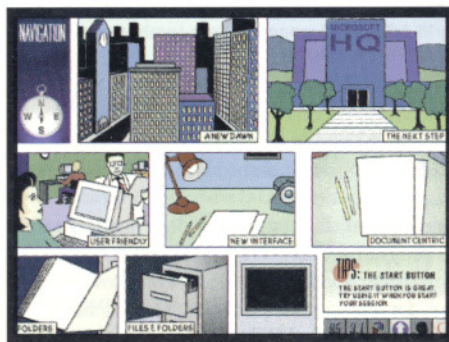
Sony Psygnosis

▲ Como é que vamos tirar a bagagem de cima do guarda-roupa? Tem tudo a ver com o lava-loiça e a vassoura do andar de baixo...

Continua ▶

Continuação da página anterior

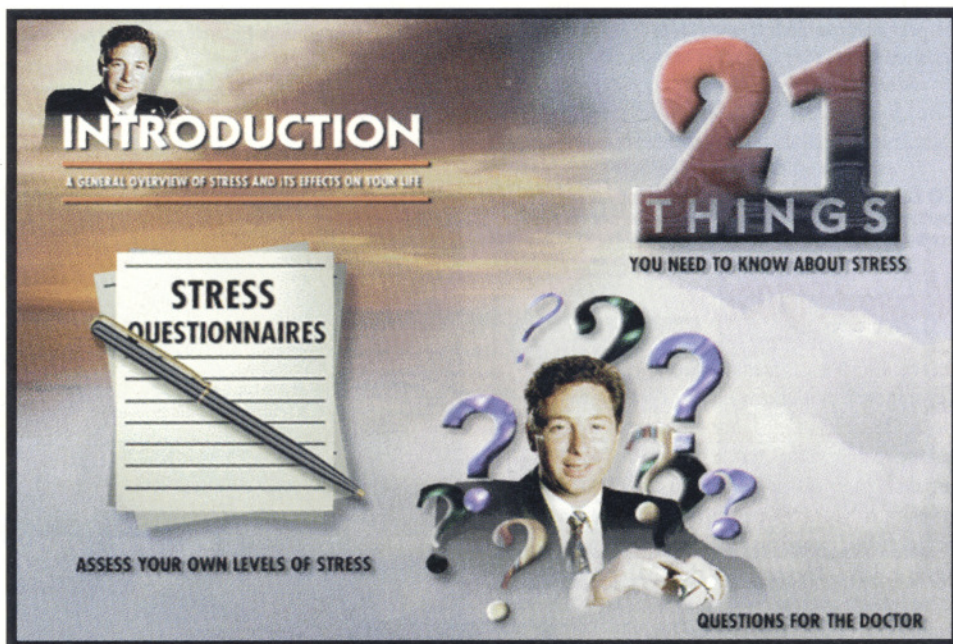
Easy Tutor – Learn Windows 95 (Win)

▲O Windows 95 é completamente diferente de todos os que conhecemos e adoramos (?) sobre 3.1. Descubra-o agora.

O Windows 95 tem muito para oferecer relativamente a características melhoradas e estabilidade de sistema. Está tudo bem desde que não lhe faça perder grandes quantidades de tempo e esforço. Foi por essa razão que o Easy Tutor apareceu. Este curso de aprendizagem interactivo é rápido, divertido e cheio de factos.

A demonstração interactiva Easy Tutor corre directamente do CD e não precisará de copiar quaisquer ficheiros do seu disco rígido. No entanto, necessitará de instalar o Vídeo for Windows. Inicie a demonstração a partir da secção Applications do CD-ROM cyber.net ou seleccione CRT-DEMO.EXE no sub-directório CRT_DEMO com o menu Windows, File, Run...
CRT Multimedia

▲ A banda desenhada dá ao percurso uma impressão informal e animada também com bastantes factos.

▲ O Take Your Best Shot dá-lhe importantes sugestões sobre como conseguir aquele aumento do seu patrão.

Take Your Best Shot (Win)

Esta colecção de violência animada vem da *7th Level* dos Estados Unidos - autores do excelente Tuneland (livro de canções infantis interactivo).
Pode correr o Take Your Best Shot directamente da secção Entertainment do programa CD-ROM cyber.net. Se quiser instalar um ícone Windows para a demonstração, use o menu File, New... e seleccione o ficheiro BESTDEMO.EXE no sub-directório TYBSDEMO do disco (normalmente drive D:).
Longman Logotron

▲ Tenso e com dor de cabeça? Tome um destes receitado pela Media Design Interactive.

Stress (Win)

Sendo uma novidade da MDI, uma editora britânica, este disco verifica as causas e efeitos do stress e a forma dos combater. Pode instalar esta demonstração interactiva do programa CD-ROM cyber.net ou seleccione o ficheiro INSTALL.EXE no sub-directório STRESS do disco através do menu Windows File, Run...
Uma vez instalado (só ocupa cerca de 250k do disco rígido), clique duas vezes o novo ícone Stress Demo na desktop do seu Windows para iniciar. A demonstração contém uma introdução sobre stress pelo Dr. Stephen Scott-Perry e as secções iniciais dos outros capítulos. **MDI**

Virtual Pool (DOS)

Esta excelente demonstração para jogar do Virtual Pool da Interplay tem todas as características da versão completa, exceptuando o facto de que você está limitado a quatro bolas em vez das nove normais. É um jogo extremamente realista e intuitivo. Você é o taco e prima a tecla S enquanto move o rato para trás e para a frente para dar a sua tacada. Quanto mais depressa mover o rato, mais forte é a tacada. A demonstração corre directamente do CD, não sendo necessário instalar nada. Pode iniciá-la do seu sistema de menu DOS ou mudando para o sub-directório POOL do disco e digitando POOL para começar.
Interplay

▲ O Virtual Pool é muito intuitivo com um mecanismo a 3D que torna simples o alinhamento das tacadas e altera a força que lhe é dada.

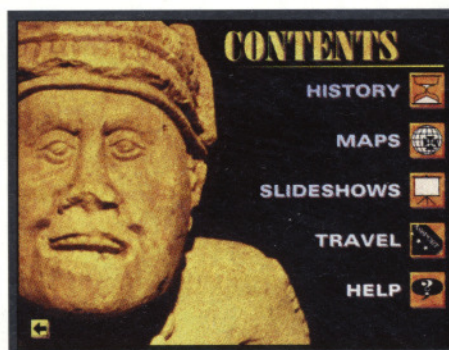
Continua

◀ Continuação da página anterior

Sumeria Demos (Win)

▲ Ocean Life, os segredos marítimos da Grande Barreira de Recifes e das Caraíbas.

Da Sumeria, empresa de São Francisco temos uma verdadeira abundância de demonstrações, mostrando as novas edições dos seus discos.
Provavelmente o mais conhecido é a série Ocean Life. Numa colecção cujo objectivo é mergulhar em todos os oceanos do mundo, o Ocean Live IV estuda o Recife Barrier e o Ocean Live V leva-o às Caraíbas. Pode correr todas as demonstrações do Sumeria directamente do programa CD-ROM cyber.net ou usar o menu Windows File, Run..., seleccione OL4_DEMO.EXE no directório OL4_DEMO ou OLIFES.EXE no OL5_DEMO.
As outras demonstrações são Exploring Lost Maya (\MAYA\MAYA.EXE), Wild Africa (\AFRICA\AFRICA.EXE), e Ancient Cities (\AC_DEMO\AC_DEMO.EXE). A demonstração precisa do QuickTime para Windows.

CD Direct

▲ Explorando as características dos Maias em algumas espantosas fotografias originais espantosas da América do Sul.

▲ Esqueça as sessões estudadas e vá directamente para os implantes cibernéticos com o Bioforge.

Bioforge(DOS)

A enorme e remunerada demonstração Bioforge necessita de 14Mb do espaço do disco rígido. Instale-a do seu menu DOS (digite apenas GO na prompt DOS da sua drive CD-ROM) ou digite INSTALL no directório de raíz do CD. Uma vez no jogo, prima F1 para help, O para opções (incluíndo save e quit) e I para inventory. Este jogo é melhor com um computador rápido - um DX2/66 ou um Pentium.
Electronic Arts

The Last Dynasty (Win)

Esta demonstração para jogar do The Last Dynasty, é instalada do programa CD-ROM cyber.net ou pode seleccionar o ficheiro SETUP.EXE no directório de raíz do disco com o menu Windows File, Run... Após a introdução cinemática, você é convidado a pilotar uma das missões. Mova o rato para controlar a direcção da nave espacial e dispare com o botão do lado esquerdo do rato. Pode trancar alvos premindo a tecla F8 e parar o jogo premindo P. As teclas do cursor dão-lhe diferentes pontos de vista. Prima F10 para opções de jogo e Quit que está no topo esquerdo do ecrã.
Sierra On-Line

▲ O *descent* faz alguns desvios e viragens nos jogos de acção a 3D.

X-COM (DOS)

▲ Tenha o seu canhão pronto com o X-Com: Terror das Profundezas.

Okay, talvez mais do que admirar o Ocean Life, você preferia mergulhar nas profundezas dos mares e ajudar o mundo a livrar-se da escumalha de viscosos extra-terrestres. A nossa demonstração para jogar do X-Com deixa fazê-lo.
Corra a demonstração directamente do nosso menu DOS ou digite TFTD no sub-directório MPS\TFTDDEMO. Após a introdução, começa a jogar uma das missões e, há até um veículo de ataque Coelacanth debaixo de água.
Para mover o Coelacanth ou os aquanautas, clique neles e depois clique no local para onde quer ir. Para disparar uma arma, seleccione-a do fundo esquerdo ou direito, escolha o tipo de tiro que quer e depois escolha o seu alvo. Mas tenha cuidado, os guerreiros Tosath têm sede do seu sangue.
Microprose

Fairway to Heaven(DOS)

Fairway to Heaven é a próxima simulação de golfe da Gametek. A nossa demonstração para jogar, inclui um dos buracos do campo de Durban na África do Sul, completo com informação em vídeo e tacadas.
O jogo corre directamente do CD, mas necessita de memória EMS (veja no seu manual de DOS se precisar de instruções de configuração). Pode correr o jogo do nosso menu DOS ou mudando para o directório GOLF do disco digitar GOLF. No menu Play, clique Practice e seleccione Human Player. Com o swingómetro clique o botão do rato para seleccionar a força do impulso, solte o botão e clique novamente conforme vai chegando ao fundo.
Gametek

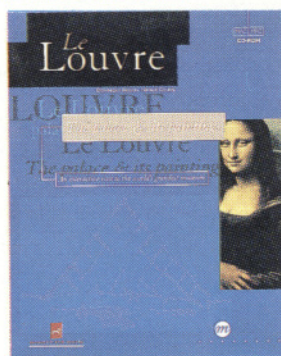
▲ Enquanto prime o botão do rato, a força do impulso aumenta. Deixe de premir, depois clique novamente quando chega à linha branca do fundo.

PARA NÃO REPETIR OS ERROS DO PASSADO!

EM JULHO NAS BANCAS

BMG INTERACTIVA EM PORTUGAL, COM ZECA DIGITAL...

A BMG portuguesa preparava-se para lançar por esta altura do mês mais uma série de títulos em CD-ROM, disponíveis para plataforma PC e Macintosh. À cabeça, não podemos deixar de destacar a produção nacional "Filhos da Madrugada", realizado a partir do projecto do mesmo nome, que já deu origem a um disco e a vários concertos, depois de reunir alguns nomes fundamentais da nova música moderna portuguesa para uma homenagem a José Afonso. Problemas de ordem técnica na execução do CD-ROM dito "interactivo" têm atrasado sucessivamente a sua edição, mas a BMG garantia-nos à hora em que a cyber.net segue para o prelo que durante o mês de Julho a coisa estaria resolvida. Outras notícias vindas a público em diversos orgãos de imprensa nacionais apontavam para dificuldades na obtenção de dados biográficos sobre José Afonso e material vídeo relativo ás bandas envolvidas no projecto "Filhos da Madrugada" propriamente dito, por manifesta falta de colaboração da Associação José Afonso e da estação de televisão SIC, os detentores legais dos direitos de autor sobre o material em causa. :-(

... MUSEUS...

"Le Louvre" é, como o nome deixa entrever, uma viagem virtual pelo Museu do Louvre, disponível em CD-ROM (PC/Mac). Reza a lenda que Bill Gates e a Microsoft tentaram assegurar o exclusivo e, caso raro, perderam a aposta. Acabaram por ser os próprios franceses a levar o projecto por diante, através da Montparnasse Multimedia, em estreita colaboração com a Réunion des Musées Nationaux.

"Le Louvre" é uma espécie de Microsoft Encarta (não, não é nenhuma indirecta...) exclusivamente dedicada a um museu. O mesmo é falar na profusa utilização de hipertexto, grafismos e informação multimédia, que abarcam não só as esperadas pinturas expostas no Louvre (dentre uma selecção de cerca de uma centena de obras, algo reduzida para os inesgotáveis recursos do museu "real", mas abarcando todavia os exemplares mais significativos das várias escolas), como o próprio Palácio do Louvre e a(s) História(s) e personagens que lhe(s) estão associadas.

A colaboração entre as duas entidades deu entretanto os seus frutos e edições semelhantes dedicadas ao Museu de Orsay e ao Palácio de Versalhes já estão na forja.

A cyber.net está envidar todos os esforços para apresentar uma análise detalhada já na próxima edição.

... E O RESTO

O resto, pois. Jogos, entenda-se. Um deles foi realizado em tempo recorde a partir do sucesso dos Red Nex (a banda technocountry de origem nórdica, responsável por "Pop in an Oak", por exemplo) e intitula-se, muito apropriadamente, "In Bred with Red Nex" (assim mesmo, não é gralha). O press release insiste numa estranha aventura que envolve um produtor sueco em busca dos seus antepassados no coração dos Estados Unidos, que urge reunir para uma tournée mundial (?).

"Loadstar" apresenta-se como "um épico de ficção científica", "como já não se via desde o primeiro episódio da Guerra das Estrelas", e envolve contrabandistas de camelos em pleno século XXII tentando escapar-se de uma base lunar mesmo nas barbas das autoridades (??). Minimamente estranho, sim, mas a imprensa estrangeira tem-se babado abundantemente perante a qualidade dos gráficos, que consta, são absolutamente estonteantes. Ned Beatty e Barry Primus são as estrelas emprestadas por Hollywood, como de resto se impunha...

"Cadillacs and Dinossaurs" faz lembrar o recente "Full Throttle", da Lucas Arts: vislumbrámos o mesmo tipo de grafismo evocativo dos cartoons dos anos 50/60 na aventura da Rocket Science Games, apesar do argumento fazer questão em nos transportar para um futuro longínquo (600 anos, para sermos mais precisos), onde os humanos vivem uma corrida desesperada contra o tempo (e uns quantos dinossauros, ressuscitados sabe-se lá como) para evitar o Segundo Cataclismo. É claro que o futuro do planeta está nas suas mãos, blábláblá, que controlam as acções de um tal de Jack "Cadillac" Tenrec, em parceria com uma voluptuosa Hannah Dundee.

Inexplicavelmente, os nossos heróis movimentam-se num encarnadissimo Cadillac, modelo de 1953. Aham. A coisa tem um sabor de filme de série B que promete... a ver vamos.

A última proposta da BMG portuguesa é "Wing Nuts", da qual pouco se conhecia à hora de fecho da revista. Também já vimos isto em qualquer lado, mas há um certo piloto norte-americano que rasga os céus da Europa em plena Primeira Guerra Mundial, ao serviço dos aliados contra os terríveis esquadrões prussianos... Mais do que na simulação de combates aéreos, no entanto, a BMG insiste (e insiste, e insiste...) no humor que alegadamente ensopará a sua drive de CD-ROM. Vídeo full motion, full screen... falta ver o jogo, não é? A análise aqui estará assim que lhe possamos pôr as mãos em cima...

Media Studio 1.0

Agora os pretendentes a realizadores podem ter tudo o que precisam para produzir aquelas sequências de filmes que dão vida aos jogos CD-ROM. Steve Patient conta-nos tudo sobre o Media Studio.

Qualquer um pode criar belas cenas de video desde que tenha os meios necessários e o Media Studio oferece-nos inúmeras possibilidades para tal - 10 para ser mais exacto. A mais importante é o utilitário Vídeo Editor; os outros utilitários criam o material para este Editor. Mas é também de assinalar a devida importância dos instrumentos para a edição de bitmaps e ficheiros de som. Se possuir uma placa de video Capture pode criar novos ficheiros video digitais - os ficheiros AVI- o formato original do Media Studio. No entanto, o Vídeo Editor converte filmes Quick time e ficheiros de animação em formato AVI. O Vídeo Editor possibilita a combinação de sequências AVI com bitmaps e ficheiros som, mas são as habilidades que podemos acrescentar que tornam tudo mais estimulante.

Primeiro senão, existe uma enorme variedade de transições - os métodos pelos quais passamos de uma cena ou imagem para outra. Há de tudo, desde um simples fade ou wipe a efeitos especias mais complexos. Também é possível sobrepôr imagens ou parte delas e fazê-las rodopiar. Este último efeito tem o nome de Paths. É possivel mover parte de uma sequência de video, um bitmap ou simplesmente texto, por cima de uma outra imagem ou sequência AVI. Podem-se criar efeitos split-screen (divisão do monitor) e aplicar efeitos especiais numa imagem - por exemplo - criar uma sequência em relevo ou o tipo de granulado utilizado para ocultar identidades na televisão. Todo este artigo podia muito bem ser absorvido exclusivamente com a descrição de todos os efeitos especiais possíveis, por isso digo-lhr apenas que são mais do que suficientes. Parte do desafio do Media Studio está em dominar todas as opções que este jogo nos apresenta. Por exemplo, pode criar os seus próprios ficheiros AVI com o Morph Editor, e de som com o Sound Editor. Naturalmente, existe também o Image Editor que é compatível com quase todos os formatos bitmap conhecidos, incluindo os ficheiros Photo CD e o JPG.

"... todo este artigo podia muito bem ser absorvido exclusivamente com a descrição de todos os efeitos especiais possíveis..."

Existe um Album utility para nos manter ligados a todos os excertos de informação que estamos a usar e que

▲ Um filme mostrando um wipe - a imagem começa a desaparecer a partir do centro para os lados. Pena que não possam ouvir a explosão que acompanha a cena.

pode passar filmes AVI, bitmaps e seqências de som. Existe também um programa Viewer separado e uma opção Screen Capture. Aprender a tirar o melhor partido deste conjunto de possibilidades levará o seu tempo. Pontos negativos: informam-nos que o Media Studio pode correr num computador de 4Mb com 20Mb de disco livre, mas não é bem assim, aliás é uma condição impraticável. No mínimo será necessário um 486 rápido, com 8Mb de RAM e quanto mais disco livre melhor - os filmes que fazemos depressa tendem a tornar-se "longas metragens".
Na verdade, montar o nosso próprio filme não é assim tão difícil, uma vez que não trabalhamos directamente com os ficheiros mas sim com os pointers. Quando guardamos trabalhos em execução, os ficheiros são pequenos. O Vídeo Editor mostra excertos do seu filme como uma sequência de pequenas imagens numa barra horizontal. Existem 3 barras para os filmes e 3 para as sequências sonoras. Uma última barra mostra as transições entre filmes.
As barras assinalam o tempo automaticamente, o que nos permite ver o video em intervalos que vão desde as centésimas de segundo a um minuto. Podemos variar os intervalos de modo a poder passar de um plano geral a momentos determinados nas transições. É mais fácil fazer do que contar como é. As sequências podem ser arrastadas ao longo das pistas, cortadas ou divididas em várias partes. Porém, mesmo trabalhando com os pointers pode ser lento. Quando tiver editado as partes de um filme e as tiver montado, pode fazer uma previsão do produto final. Infelizmente, é demasiado lento para dar uma boa idéia do filme acabado. O gesto final é o de criar um novo filme AVI a partir das partes que juntámos con tanto empenho. Isto pode demorar um bom bocado, dependendo do número total das partes, do tamanho dos ficheiros individuais e da complexidade das transações.
Claro que conm tantas possibilidades não é possível falar de todas, mas é bom saber que podemos produzir excelentes filmes recorrendo apenas aos efeitos mais básicos de edição, descrição e transição, tirando partido das qualidades mais avançadas quando e se precisarmos de recorrer a elas.
O resultado: se estivermos envolvidos com a produção de filmes AVI, o Media Studio 1.0 serve perfeitamente e, apesar de não ter o mesmo nível que o Adobe Premiere, é bastante bom.

▲ **O utilitário Viewer mostrando uma das muitas fotografias CD incluidas no Media Studio.**

Informação

Media Studio 1.0 é editado pela Riva.

Classificação

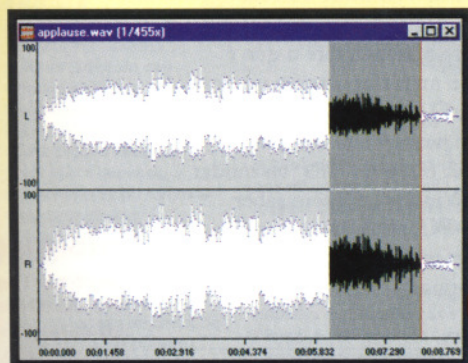
Como fazer o seu próprio filme partida

Fazer um filme pode parecer muito complicado, mas é bem mais simples do que se possa imaginar. Um morph aqui um wipe ali, num instante terá uma obra prima. Bem, talvez um bocadinho mais que um instante.

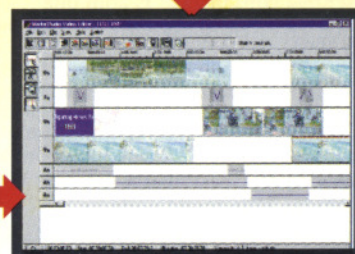
Inicialmente, as linhas que assinalam o tempo estão a zero e o primeiro passo é importar um filme AVI.

Com o Editor Morph podemos criar novos ficheiros AVI para os efeitos especiais.

Edite imagens AVI individuais e bitmaps ou crie as suas próprias para usar no seu filme.

Pode optar por guardar o material recolhido no Album, que pode armazenar catálogos de filmes AVI, bitmaps e ficheiros WAV.

Para passar de imagem para imagem recorre-se às transições. A variedade é enorme.

Edite os ficheiros som no Editor de Som para assim conseguir os efeitos que pretende para o filme.

Quando tiver reunido tudo a seu gosto, crie um novo e único ficheiro AVI.

Em destaque

Easy Tutor

Aprenda Windows 95

▲ As novas características multimédia do Windows 95 têm um tratamento multimédia completo.

▲ A abordagem em banda desenhada é muito viva e atraente e é sustentada po um grande número fiável d factos e números.

Um sistema operativo para o PC completamente intuitivo e fácil de aprender? **Mathew Richards** *foi dar uma espreitadela na próxima grande novidade.*

Não acham que é assim? Finalmente conseguimos atinar com os caprichos e as complexidades do Windows 3.1 e o que é que acontece? De repente mudam tudo e aparecem com uma coisa que funciona de uma maneira completamente diferente. À primeira vista o Windows 95 parece uma mistura entre um PC e um Macintosh, a começar na existência de um "caixote de lixo reciclável" (Recycle Bin).

Mas que ajuda podemos esperar para nos guiar por entre a difícil caminhada de aprender este novo, sitema operativo tão senhor de si. O Windows 95 inclui um tutorial, tal como o Windows 3.1, mas não é tão hábil e rápido nem nos presenteia com pistas. É aqui que entra o Easy Tutor - Learn Windows 95. Este disco vem cheio de técnicas de ensino multimedia e ainda umas peças e uns bits extra. Uma das coisas boas é que a partir da palavra go (ou Start na linguagem Windows) pode-se escolher o nível que pretendemos, tornando-se adequado tanto para

▲ O curso está divido em conceitos base e demonstrações "Como..." para praticar.

utilizadores casuais como para administradores de grandes empresas. E enquanto os cursos do tutorial se adaptam automaticamente aos nossos objectivos, podemos mudar de ideias e pesquisar mais aprofundadamente ou apenas dar uma vista de olhos.

Cada módulo é concebido com grande uma lógica assim sabemos sempre onde estamos e para onde vamos. Mas a apresentação tem o seu estilo próprio quase divertido. Quando não é despropositado podemos deparar com momentos de humor, como umas enormes setas vermelhas que nos indicam onde errámos e o Windows 95 a fazer umas listas que aparecem no monitor como se fossem histórias aos quadradinhos.

Mas o grande ponto a favor é que se trata de um disco realmente interactivo. Não estamos a falar de coisas que acontecem só porque se prime um botão. É muito mais o que isso. Além do programa se ajustar automaticamente às nossas necessidades, existe uma mão cheia de exemplos para testarem as nossas novas capacidades, que afinal de contas é o melhor método de ensino que podemos ter.

Mesmo se se usar o programa com o Windows 3.1, parece que estamos no Windows 95, e assim podemos utilizá-lo antes mesmo de tomamos a drástica decisão de o instalar no nosso sistema.

Easy Tutor Windows 95 está rodeado dos melhores peritos do ramo a opinarem sobre o que é melhor e mais importante no novo sistema. O curso não é barato, mas se está a pensar em melhorar / aumentar o seu sistema, ou mudar para o Windows 95 sem saber nada de PC, então depressa se sentirá compensado pelo tempo que poupou.

Classificação

Informação

Easy Tutor - Learn Windows 95 é um pacote Windows da CRT Multimedia.

Brinquedos Novos

Não é apenas multimedia.
Garrick Webster *testa algumas das jóias deste mês...*

ScreenBeat 3
Colunas de Audio

A coisa mais curiosa acerca destas colunas é que você pode alimentá-las a pilhas. Elas necessitam de quatro pilhas AA e difundem o som da placa de som do seu computador quer estejam ligadas ou desligadas.

No entanto, ligá-las significará que poderá controlar o volume de som a partir da coluna da esquerda, em vez de aceitar o volume de som definido pelo seu PC.

Após ter ultrapassado estas pequenas particularidades, você irá achar este par de colunas audio um fenómeno. Apesar das colunas não suportarem um volume muito elevado, o som que produzem é bastante bom. Uma das facilidades que permitem é a de poderem ser fixadas magneticamente nas partes laterais do seu monitor caso seja necessário. A grande vantagem destas colunas é que são baratas.

Classificação ★★★½☆

Phantom 2+

Seis botões de disparo independentes neste joypad (consola) poderá soar fora do normal, mas estão já a sair jogos que dão uso a todos esses botões, portanto este dispositivo poderá ser muito util.
O Super Street Figher é um dos jogos que dá uso á parafernália de botões existentes, por esta razão usámos o jogo para testar o joypad.

Uma vez habituado a usar os seus dedos para carregar nos botões, o Phantom 2+ faz a diferença. É claro que funciona também com todos os jogos antigos que usam só dois ou quatro botões. Existe também um mini-joystick agregado para controlo direccional, caso necessite.

Se ainda não tem um joypad, este é precisamente o tal que deve comprar. Não se deixe influênciar pelo seu aspecto exterior, cybernético. A este preço o Phantom 2+ tem a nossa recomendação.

Classificação ★★★★½

Alfa Twin

É espantoso que ninguém tenha ainda lançado este pequeno e simples dispositivo. Tudo o que faz é possiblitar-lhe que lige dois joysticks na porta de jogos do seu computador. E faz isso muito bem. É simples de ligar, arrancar de novo o seu computador e começar a jogar. Não é necessário instalar drivers ou remexer no interior do seu computador. É simples demais.

Porque vem acompanhado com um cabo de ligação de cerca de 1,8 metros, você poderá sentar-se confortávelmente fastado do seu monitor e partilhar com outros a acção dos seus jogos. De facto, o único proplema que tivémos com o AlfaTwin foi esquecermo-nos de quem tinha qual joystick quando o tentámos configurar. Mas isso é mais um reflexo da nossa habilidade lógica.

O AlfaTwin faz o seu trabalho e abre uma nova dimensão no jogo com duas pessoas em simultâneo. Muito útil, mas talvez um bocadinho caro.

Classificação ★★★★☆

Alfa Thunder Joystick

Se o WingMan Extreme está um pouco fora das suas possiblidades económicas, então o Alfa Thunder poderá ser uma alternativa viável.

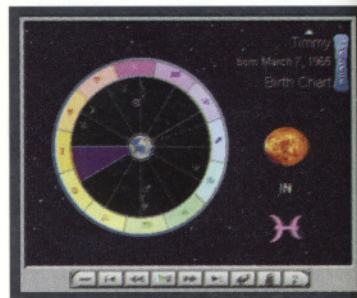
Testando-o com o superápido Slipstream 5000 (simulador de voo 3D), achámos no início o joystick um bocado desconfortável, mas adequado às tarefas no decorrer do jogo.

No total o Alfa Thunder tem quatro botões de disparo independentes e um na posição do gatilho. Existe também um botão azul de quatro direcções debaixo do seu polegar que pode ser configurado para certas funções em alguns simuladores de voo.

Não tendo um estilo notável, o Alfa Thunder, corresponde às expectativas e é uma boa compra para o preço que custa.

Classificação ★★★☆☆

Esta é a minha carta de nascimento. Os peritos na astrologia conseguem descobrir a partir daqui o tipo de pessoa que eu sou. Pelo menos aparentemente. ▶

Destaque Astrologia

Com Vénus em Sagitário, Júpiter em Peixes e a tia Maria numa fila nos correios, **Tim Norris** *prevê que hoje vai ser o vosso dia de sorte...*

Não acha que os horóscopos dos jornais parecem sempre ter sido feitos num PC usando o último software de palavras aleatórias "Palavras-Obscuras-E-Definições-Da-Treta®"? Se concorda, provavelmente estará interessado nesta pequena oferta da Time Life e da Philips Media. É um disco astrológico que lhe oferece não só a história completa das artes enigmáticas como também processa cartas de nascimento. Diga-lhe apenas onde e quando nasceu e inicia o processo, analisando a sua personalidade e prevendo o seu futuro pela posição dos planetas e das estrelas.
E, como se isto não fosse suficiente, há uma base de dados contendo as datas de nascimento de pessoas famosas vivas ou já falecidas. Veja a carta astrológica de Marcel Proust. Saiba o que vai acontecer a Bill Clinton hoje.

Horoscope Interpretation

— Strengths in Your Relationship with Elvis Presley —

His Sun sextile your Sun
When challenges come up, you find a way to work them out. There's a lot of simpatico here, a shared sense of being, and a common approach to life. It takes fewer words to get ideas across to one another. When you're with each other, you each feel a greater sense of personal worth. Those slings and arrows of outrageous fortune

Print... Hide

▲ Nunca conheci o Elvis Presley - ele morreu quando eu tinha 12 anos. Mas se o tivesse conhecido, isto dar-me-ia uma ideia de como nós nos daríamos.

▲ Assim como há a distribuição actualizada dos horóscopos, há também uma história interessante e pormenorizada da astrologia.

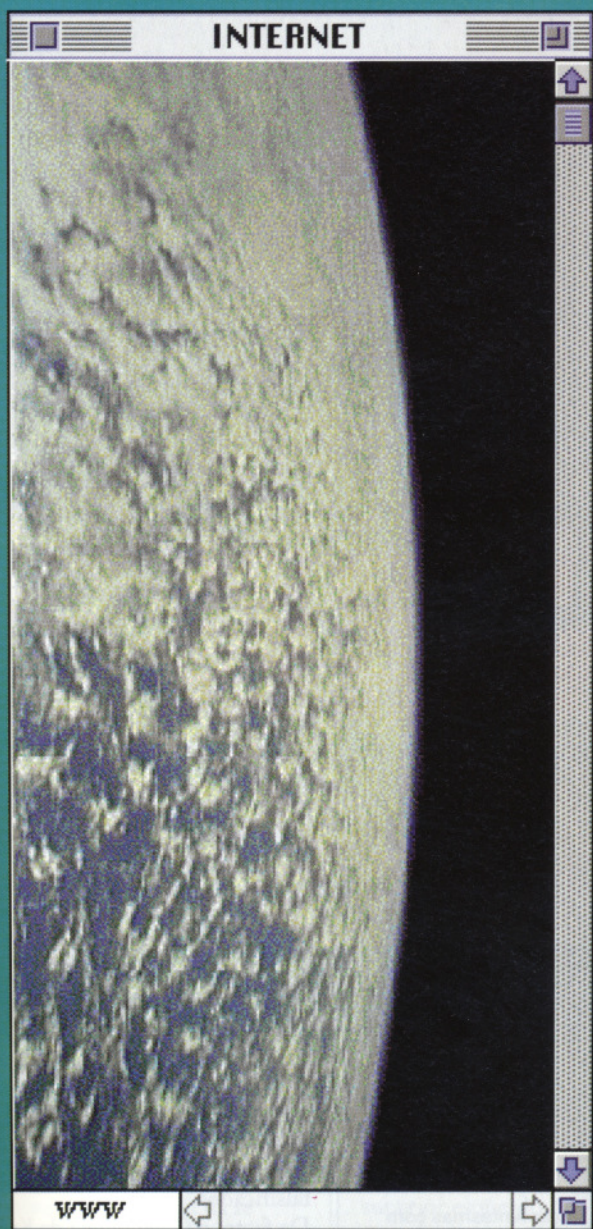
Informação

O Astrologia é publicado pela Philips Interactive Media.

Verifique como se teria dado bem com Elvis.
Este disco é realmente bastante útil e adequado se estiver interessado em astrologia. Se já tentou fazer uma carta astrológica, sabe que demora muito tempo. E sabe que as referências cruzadas às explicações, para descobrir o que realmente significam demoram ainda mais tempo. O Astrologia faz tudo por si e confidencia-lho. Terá de examinar cuidadosamente toda a informação e tentar resolver todas as contradições e inconsistências, mas tira-lhe todo o trabalho enfadonho da astrologia prática.

▲ A partir daqui pode explorar as diferentes secções do Astrologia.

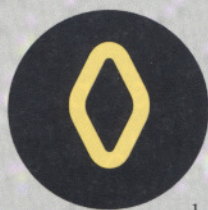
A inclusão de celebridades adiciona-lhe um pouco de vivacidade. Existem várias para que possa ter muitas horas de diversão. Verifiquei a carta de John F. Kennedy do dia 22 de Novembro de 1963 às 12h30m em Dallas no Texas. Era muito positiva e encorajadora, embora ele tenha sido avisado para "esperar que o inesperado aconteça. Os planos do dia podem falhar, mas pode vir a ter um dia animado e algo caótico". Se leva este assunto a sério é inteiramente consigo. É fácil de usar e é divertido desde que não lhe pergunte nada difícil. No entanto, o sal ainda é muito barato, por isso, sirva-o com uma pitada.

Classificação

▲ Após ter morto um vagão cheio de camponeses, este demónio vira a atenção para si. Cuidado!

Títulos em destaque

Cosmology of Kyoto

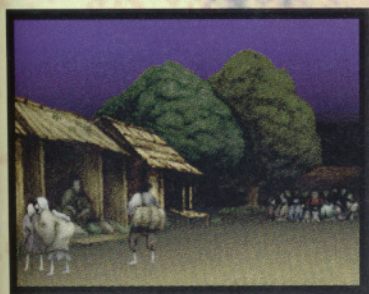
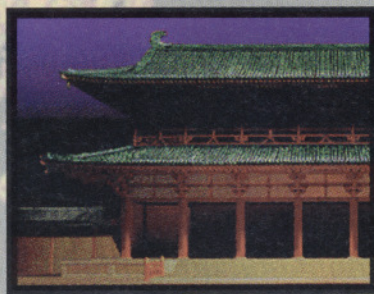
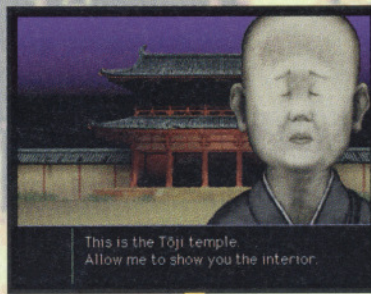
◄ Vá caçar fantasmas com Miyoshi, se consegue aguentar uma casa cheia de duendes e aparições estranhas .

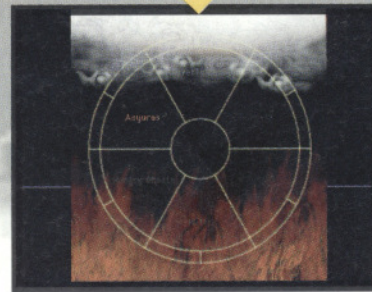
Ele pode já ter viajado para todo o tipo de lugares exóticos, mas nunca foi capaz de voltar atrás no tempo. Junte-se a **Garrick Webster** *na sua viagem por Kyoto no século X, no Japão...*

Os japoneses às vezes são do contra, não são? São quase sempre vistos como uma nação metódica, pouco imaginativa e perfeitamente capaz de dominar os mercados mundiais de automóveis, aparelhagens de som e câmaras mas nada têm de cultural, excepto os Manga e a BD do Sonic.
Mas se quer saber o que acontece no panorama japonês para além das linhas de produção automatizada e das consolas de jogos da próxima geração, de jogos, é aconselhável verificar o ***Cosmologia de Kyoto***, um CD-ROM dedicado aos mitos e lendas do Heian Millennium japonês. Em comparação com outros discos do mesmo tipo que este, os CD-ROMs ocidentais parecem metódicos, sem imaginação e culturalmente falsificados.
De facto, o Cosmologia de Kyoto é intrigante, belo e bastante informativo, quase a ponto de desejar entrar no monitor e passear neste mundo mítico. Combina todos os elementos de exploração que tornaram discos como The Residents´ Freak Show e Myst tão sedutores.
Quando inicia o disco, você é conduzido a uma representação virtual do que Kyoto pode ter sido há mil anos atrás. Encontra-se num campo relvado, despido e sem um único yen para gastar. No entanto, rapidamente resolve a situação porque encontra um corpo para roubar. Já vestido e com algum dinheiro, dirige-se à cidade.
Sim, eu sei. É terrivelmente parecido com um jogo de aventuras, não é? Em muitas formas, o Cosmologia de Kyoto tem um papel plagiador das aventuras. Está numa cidade virtual a 3D com um mapa e um inventário, apontando e clicando o

Kyoto – Situada na parte sudoeste da ilha principal do Japão, Kyoto é no interior, a norte de Osaka. Com o nome anterior de Heiankyo, a cidade foi a capital do Japão entre 794 e 1869.

Cosmologia – segundo a OED, cosmologia é a ciência ou teoria do universo. Consequentemente, o Cosmologia de Kyoto informa sobre os contornos da visão mundial que prevaleceu no Japão nos últimos mil anos.

A vida na antiga capital imperial...

As pessoas pensam no Japão como uma nação que apenas agora surgiu, mas como descobrirá no Cosmologia de Kyoto, é um país com uma história cultural rica e sofisticada. Aqui estão algumas características do disco...

Dirija-se ao Mercado Oriental e verá vendedores e muitas pessoas debaixo das árvores. O que estão eles a fazer? Estão a apostar nas lutas de galos e convidam-no a juntar-se-lhes.

Se clicar Reference, é-lhe dada a parte do disco com informação. Assim, quando estiver à porta do Rajomon, pode ver como o site é actualmente, lê-lo e também ler algumas histórias sobre o passado.

Numa rua lateral conhecerá este monge. Ele convidá-lo-á para ir ao templo Toji onde verá a imagem dourada de Buda. Pode até praticar artes espirituais e admirar a beleza do universo.

Parte do disco é sobre o ciclo da vida, morte e reincarnação. Provavelmente morrerá várias vezes e durante estes intervalos será enviado para um dos seis níveis espirituais. Este local violento é chamado Asyura.

seu caminho. Mas isto é muito mais transparente que um jogo. Pouco depois apercebe-se que está lá para viver a experiência da fé espiritual, da vida política e do dia-a-dia. Não há puzzles nem lutas. Se existe algum objectivo, será o de desenvolver o seu karma através da morte e da reincarnação.
Em Kyoto há pessoas e personagens míticos com quem interagir. Pode visitar o mercado e comprar roupa, medicamentos e sal. Jogadores apostam ansiosamente nas lutas de galos, budistas radicais pregam sobre a Terra Pura e os pedintes andam pelos becos pedindo comida.
Noutra parte da cidade consegue conversar sobre o bem estar dos animais. Um jovem é repreendido pelo velho Doutor Yasutane por bater num cavalo. "Que crueldade", diz ele. "Aquele cavalo podia ser a reincarnação da sua mãe ou do seu pai. Bater nos próprios pais. Que desrespeito." E o velho senhor começa a chorar.
Todas as vozes em Kyoto são faladas, mas em japonês. No entanto, há legendas, por isso nada se perde. Se realmente quer saber o que se está a passar, tem de clicar na palavra Reference no canto superior esquerdo. Quando o fizer, descobre o outro lado do disco.
A secção Reference fornece sempre informação sobre a cena que está a explorar. Assim, se se encontrar à porta da propriedade abandonada Kawaranoin, pode aceder a um ecrã que lhe dará informação sobre a propriedade juntamente com algumas lendas a ela associadas. Exactamente da mesma forma, quando está num dos mercados são-lhe providenciadas informações sobre os bens vendidos e a sua importância na economia diária. Cada ecrã de referência tem a entrada de um texto conciso que vem normalmente acompanhado por uma fotografia ou desenho. Se gostar, pode sempre parar e vaguear um pouco pela cidade e aceder ao material de referência através de capítulos como Política & Economia, Pensamento & Religião e Estilo de Vida.
A Kyoto antiga é apresentada num estilo requintado. As personagens são muito excêntricas enquanto que os contrastes sombrios e rigorosos no cenário elevam de mistério a atmosfera. Para completar, sons aterradores como gongos distantes, gemidos e gargalhadas medonhas seguem-no por toda a parte, insinuando algumas surpresas.
No entanto, nem tudo é bonito em Kyoto. Também lá estão as horríveis lendas. Pode encontrar a ***História de Genji*** na qual uma jovem apaixonada pelo princípe Genji é morta por um fantasma ciumento. E ainda mais assustador serão as suas visitas a diferentes infernos.
"Se você morrer, permaneça longe do inferno. É um lugar terrível", será avisado quando passar perto de um funeral. Mas, apesar disto, uma viagem às regiões inferiores do panteão japonês é inevitável. Encontrei-me no Inferno das Lamentações, um local famoso pelas turturas a ladrões. Um dos pecadores tinha um olho de fora, outro estava cortado como carne assada e um terceiro tinha a língua arrancada, abanando na frente da cara. A seguir, fui reincarnado como cão, depois fui

***História de Genji* - a história fictícia de Genji, um príncipe brilhante e também um Casanova japonês.**

Continua ▶

Duendes e fantasmas

No Cosmologia de Kyoto há pequenas histórias intrigantes sobre duendes, demónios e fantasmas. Em muitas delas, você faz parte como se fosse uma das personagens. Aqui está parte da História de Genji...

Em quase todos os sítios onde vai em Heiankyo, há pessoas para conhecer. Deambulando casualmente pela parte oriental da cidade poderá encontrar esta pequena casa. Vamos bater e ver quem lá mora.

Uma jovem criada abre a porta trazendo-lhe uma linda flor branca e um leque da senhora que vive na casa.

I think I need not ask
Upon whose face my gaze rests
This bright evening face
Amid the white blossoms
Glistening with evening dew

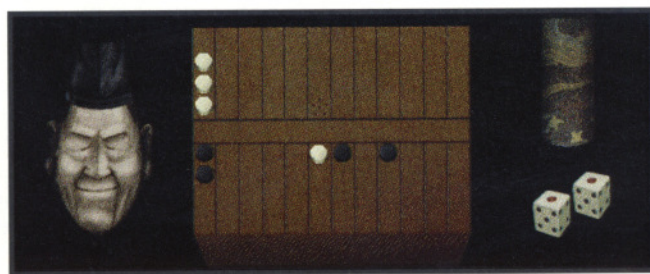
No leque está escrito um poema que mais tarde verificará serem rimas waka. Tem 31 sílabas e, nos bons velhos tempos, a nobreza julgava-se pelas suas capacidades poéticas. De qualquer forma, você é convidado a entrar.

Finalmente conhece a poetisa que também é uma jovem muito bela. Convida-o a encontrar-se com ela mais tarde numa propriedade chamada Kawaranoin. Mas como é que consegue lá chegar? É melhor usar o mapa.

Enquanto isso, Kawaranoin é logo ao virar da esquina. Por isso, lá vai você vivendo o perigo dos salteadores e demónios que podem aparecer no caminho. Deve ser uma viagem fácil. No entanto, quando chega lá as coisas complicam-se...

Conhece a jovem da casa e ela convida-o a aproximar-se. No entanto, quando ela apaga a vela, aparece um fantasma malévolo. A aparição ciumenta mata-a imediatamente. Que estranho, não é? Mas tudo é revelado quando clica no Reference no canto do ecrã. Pode depois ler a história mítica de Kawaranoin.

mordido por um cão ainda mais malévolo. E ainda pior do que isso... bem, é melhor não entrar em pormenores. Há partes ensaguentadas, mas também consegue encontrar bonitas flores, belas raparigas e dá algumas gargalhadas num jogo de pachisi, a anterior versão japonesa do gamão. O *Cosmologia de Kyoto* é um disco imaginativo e maravilhoso, mas também tem as suas fraquezas. Primeiro, é lento. Enquanto tudo o que é bom no jogo o seduz, a sua falta de ritmo faz com que a distração seja uma ameaça sempre presente nesta experiência. Os estranhos erros de pronúncia também não ajudam.

A animação é também inadequada. As personagens podem parecer bem, mas os seus movimentos são plásticos e com falta de charme. Também é estranho que a realidade virtual de parte do disco seja medíocre, tendo em conta que o Japão é o líder nesta tecnologia. Comparado com os jogos 3D, é muito limitado. Um ambiente virtual convincente para explorar aumentaria grandemente o valor do disco. Se não houvesse lapsos destes, seria um grande CD.

No entanto, os méritos do Cosmologia de kyoto tornam-no um *must* absoluto para quem estiver interessado na cultura oriental. A produção foi supervisionada pelo Dr. Kazuhilo Komatsu, professor de antropologia na Universidade de Osaka, por isso, pode ter a certeza que a informação é verídica. E mais, a forma como a descoberta de coisas sobre o antigo Japão é integrada num ambiente único para explorar torna este disco muito importante.

O *Cosmologia de Kyoto* dá-lhe a oportunidade de vaguear pelo lado mítico do antigo Japão que é ignorado em muitos livros de história convencionais. Apesar das falhas, é um CD-ROM especial e o seu acesso elaborado e imaginativo ao multimédia tem de ser cuidadoso.

▲ Se tentar entrar em casa do Imperador, acabará a jogar pasichi com este demónio disfarçado. É a sua vez...

Informação

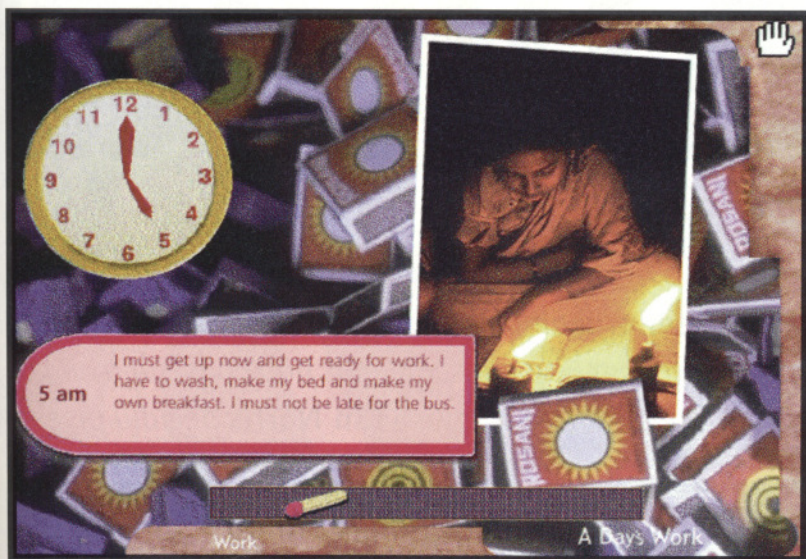
Tanto quanto sabemos, o Cosmologia de Kyoto poderá ser encomendado nos Estados Unidos contactando a Azuma Lander International. O endereço e-mail é 74077.364@CompuServe.com.

Classificação

Destaque

Discover India

Cada uma destas pessoas tem uma história para contar sobre a atracção da grande cidade. Oiça-os e determine os factores fundamentais.

Desde os fabricantes de fósforos de Tamil Nadu à vila na floresta de Kanjikolly, **Matthew Richards** *descobre a Índia.*

▲ As crianças levantam-se às cinco horas da manhã para um dia de trabalho de 11 horas na fábrica de fósforos.

A Índia é um país de contrastes e controvérsias fascinantes. Vale a pena descobri-lo.

Descubra a Índia é fruto da ACTIONAID, uma instituição de desenvolvimento situada no Reino Unido. A instituição tem projectos em 20 países da África, Ásia e América Latina. O disco tem uma intenção educativa ao focar os problemas que a India moderna enfrenta.

O seu conteúdo está dividido em seis secções - cidade, trabalho, população, desenvolvimento, geografia física e recursos hidraúlicos. O design da interface é bastante bom mas não ganha muitos pontos por ser agradável, rápido ou imaginativo. É muito mais impressionante a forma como a instituição usou os seus recursos para salientar nas entrevistas e nos vídeo clips as experiências e dilemas que pessoas reais enfrentam em situações reais.

Na secção Trabalho pode ver e ouvir a história de Sampangi. É angustiante. Ele é uma das 70.000 crianças que fabricam palitos de fósforo em Sivakasi. Trabalha numa fábrica desde os cinco anos e agora com dez anos é um dos empregados mais velhos. Levanta-se às cinco horas da manhã para trabalhar 11 horas por dia, sete dias por semana (tem 20 minutos de intervalo para almoço). É um dos trabalhadores mais rápidos e ganha cerca de 47 escudos por dia. Um tribunal de Deli determinou que os Sindicatos de Crianças Trabalhadoras são ilegais, por isso, as crianças não têm qualquer direito.

Um estudo sobre os factores do crescimento das cidades e da migração é feito por um grupo de pessoas que lhe explicam porque se dispuseram a fazê-lo. Numa das partes mais interactivas do disco, podem ouvir-se as suas razões e decidir-se se estes são factores de estímulo, atracção, crescimento natural ou obstrução. É uma forma hábil de construir uma grande imagem. Também pode estudar os recursos naturais com a grande quantidade de mapas e gráficos que ilustram as tendências.

Uma das melhores secções do Descubra a Índia é o Desenvolvimento. Aqui pode explorar a vila de Kanjikolly. Clique o seu caminho à volta dos edifícios e das barracas num esboço artístico da vila e aparecem os pequenos excertos de video para lhe mostrar extractos da vida quotidiana no poço onde vão buscar a água, na escola, no centro de saúde, etc.

O Discover India está a uma grande distância dos programas pretensiosos e versados dos discos comerciais mais conhecidos. No entanto, a sua apresentação simples ajusta-se perfeitamente ao assunto e o conteúdo é bastante bom. Com um excelente acompanhamento de folhas de factos e música da RealWorld (quem haveria de ser?), este disco tem muitos benefícios, especialmente com os lucros que vão directamente para os projectos ACTIONAID.

Classificação

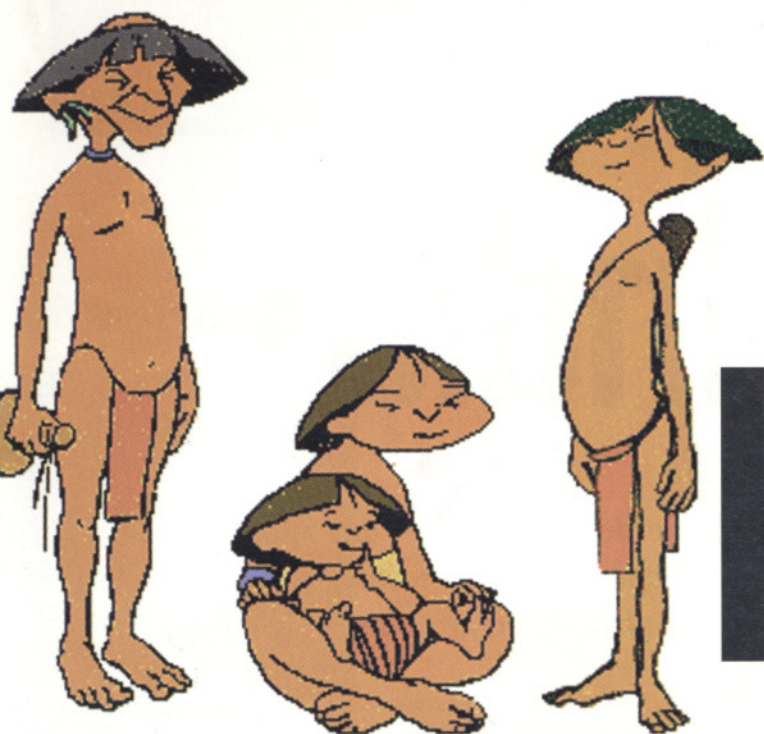
▲ Mesmo uma vila perdida no meio do nada tem a sua vida nocturna.

▲ O disco está dividido em seis secções - clique na que quiser.

Informação

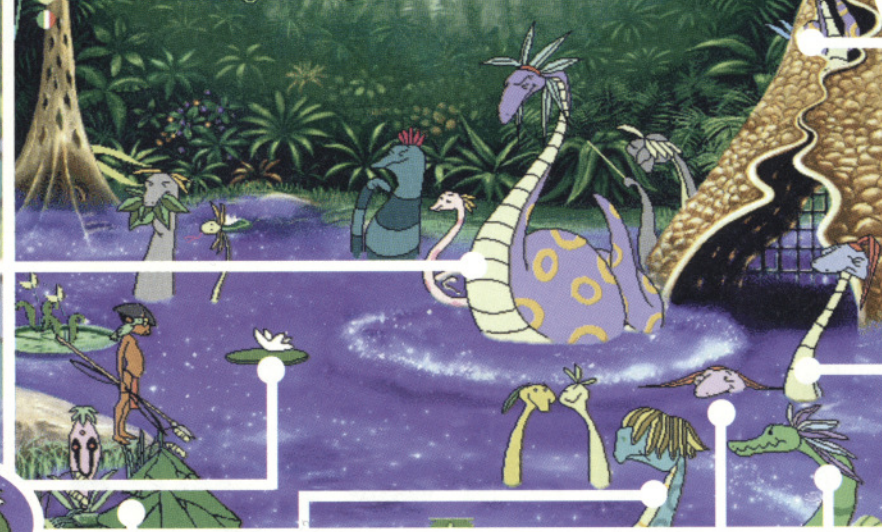
O ***Discover India*** é um disco híbrido para Mac e Windows e todos os seus lucros serão para projectos de desenvolvimento.

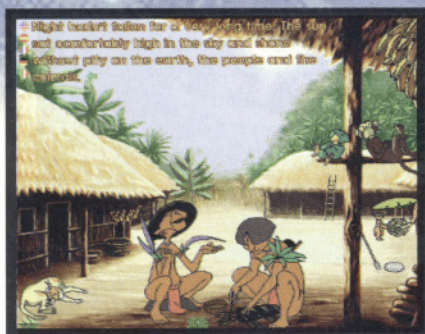
Kiyeko

Era uma vez um rapazinho chamado Kiyeko que vivia numa terra muito, muito distante. Ele estava muito cansado, mas não conseguia adormecer porque não havia noite. Então, o corajoso **Tim Norris** *decidiu investigar...*

Pronuncia-se ki-ye-ko, caso não saiba e é uma antiga lenda amazónica sobre cobras que roubam a noite e como um rapazinho chamado Kiyeko a tenta recuperar. Realmente, agora que a estou a escrever, já não tenho a certeza se é uma lenda antiga nem me lembro onde é que a ouvi. No entanto, se não o é, devia ser. E é realmente fantástica. Kiyeko e a Noite Perdida é narrada pelo vencedor de um Oscar, Ben Kingsley (agora este é o seu nome completo, no entanto, os vencedores de Oscares são obrigados a mudar o nome) e a sua voz quente e amigável guia-nos pela história mais encantada que já alguma vez ouviu. É apresentada da mesma forma que os Living Books (embora a Ubi Soft lhe tenha chamado DigiTale), em 11 cenas (e uma introdução), cada uma com um pequeno texto (que deve ler em voz alta). Também tem animação e vários botões onde clicar. Os cenários (que são deslumbrantemente desenhados à mão) combinam com os efeitos de som da selva e com a música para criar uma certa atmosfera para a acção. A história é compassada e a animação principal é pertinente e

▲ Não tenho a certeza, mas estas duas cobras gordas não devem estar a fazer nada de bom. Eu nunca gostei de cobras.

Clique em qualquer sítio...

É do género livro vivo, por isso, tudo tem uma função. A maioria das coisas são musicais ou, pelo menos, são acompanhadas por divertidos efeitos de som. É difícil captar toda a magia, mas deve dar-lhe uma olhadela.

divertida. Os botões para clicar podem ser, por vezes, frustrantes mas há sempre tantos, que não têm importância.
Noutro dia estava a tentar descrever o disco a um amigo meu ("vês, é esta coisa redonda e prateada") e cheguei à conclusão de que "fascinante" era a melhor maneira de o descrever. É o género de história que nos faz sentir... fascinados. Não há qualquer absurdo como normalmente se encontra na maioria dos discos para crianças (não que o absurdo seja realmente mau - as crianças adoram absurdos - mas não ficariam bem nesta história) e senti-me bastante interessado. Tem até um ambiente bastante antiquado, provavelmente foi por essa razão que pensei ser uma história tradicional.
O único problema que antevejo é a capacidade de seduzir o utilizador.

◀ A história começa na vila. O sol já não se põe há muito tempo. Os habitantes da aldeia estão muito preocupados. Algo tem de ser feito.

O enfoque da floresta tropical devia interessar os miúdos, mas ainda não é suficiente. Obviamente que uma criança de quatro anos tenta qualquer coisa, mas os outros querem acção. No entanto, se os conseguir interessar, a maioria das crianças adora. Eu adorei.
Também pode ouvir a história em francês, alemão, italiano ou espanhol (suponho que é útil se estiver a aprender uma dessas línguas), mas o vencedor do Oscar, Ben Kingsley foi poupado - ele só tem de ler a versão inglesa.
O disco necessita de um sistema bastante grande para correr adequadamente (os editores acham que tem de ser pelo menos um 486DX-33 e nós corremo-lo num 486DX2-66 sem qualquer preocupação), mas isso não deveria ser um problema para a maioria dos utilizadores - é sempre bom mencionar estas coisas para prevenir.
Se tivéssemos pensado nisso antes, teríamos incluído Kiyeko e a Noite Perdida no nosso artigo Relax - o simples facto de ouvir esta história fez-me sentir muito mais relaxado do que passar duas horas a cuidar do jardim.

Informação

Kiyeko e a Noite Perdida é para crianças a partir dos quatro anos.
É publicado pela Ubi Soft.

Classificação

Títulos em destaque

Mar morto

A revelação dos Manuscritos

Desde rolos de pergaminho, papiro e cobre até pratos em prata, **Mathew Richards** *põe a rodar um dos CD-ROMs mais antigos.*

▲ Um bom trabalho artístico aliado a uma concepção lógica fazem deste CD-ROM um disco agradável aos nossos olhos e fácil de trabalhar. O menu principal assinala os seis capítulos principais.

A arqueologia paira actualmente sob uma auréola de charme devido, em grande parte, ao chapéu e ao chicote de Indiana Jones, reforçada recentemente pelos mistérios que rodeiam as escavações dos túmulos egípcios. O Dead Sea Scrolls Revealed poderá não ser tema dos filmes de sucesso mas, apesar de tudo, é a descoberta arqueológica mais importante deste século.

Esqueça todos os pormenorizados planos arqueológicos, todos os cálculos e pesquisas minuciosas. Em 1947, numa gruta deserta, um jovem pastor beduíno tropeçou, por mero acaso, nuns rolos manuscritos com 2000 anos e, desde então, estes tornaram-se o centro da controvérsia. Acusações sobre conspirações e encobrimentos foram levantadas à Igreja pois, ao que parece, os Manuscritos contestavam o judaísmo e o catolicismo, ou pintavam-nos com outras cores. Outros dizem que os Manuscritos reforçam as crenças populares. Este novo disco da editora Hodder & Stoughton lança-se a responder a umas quantas perguntas e a colocar outras tantas.

Muitos dos CDs referência tratam de assuntos leves, mas não é o caso deste. A concepção do disco facilita uma ligeira espreitadela aos vários capítulos, mas, quando chega à pesquisa aprofundada é aí que mostra bem o que vale. A verdade é que quem não se interessa por aprofundar este assunto também não compra este disco. Mais do que isso, a forma como procedemos à pesquisa, descobrindo e verificando fontes preciosas de informação, faz-nos sentir, a todo o momento, que somos o verdadeiro descobridor.

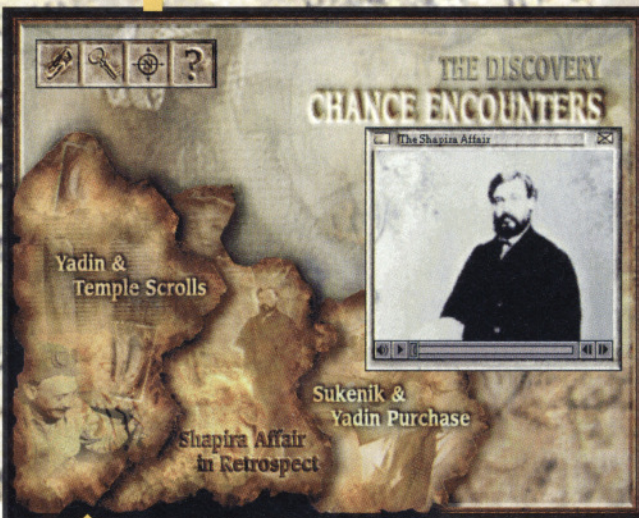
O capítulo Location é um bom ponto de partida. Fotografias e vídeos da região são ampliados por meio da animação que nos transporta até à reconstrução, a 3 dimensões, da antiga colónia Khirbet Qumran. Tem-se uma acentuada sensação de realidade ao ver os manuscritos arrumados nas prateleiras originais da biblioteca. E se isto não o convence, há ainda um pequeno pote de areia genuína de Qumran que podemos tocar com as nossas mãos!

Do ponto de vista da história, a

Remexendo no lodo

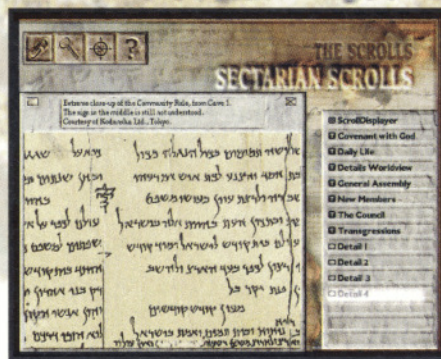
A história, descoberta e enigma dos Manuscritos está toda aqui, bem como o aceso debate que os rodeia...

A navegação é simplificada por todo o tipo de paletes movíveis. Pode abri-las e fechá-las conforme lhe convier e pode ainda colocá-las em qualquer ponto no monitor.

Comecemos por conhecer melhor a morada original dos Manuscritos. Visitas turísticas de avião transportam-nos à antiga colónia judia Khirbert Qumran.

O capítulo Discovery revela-nos como os Manuscritos foram encontrados numa gruta deserta e justifica a complexa controvérsia que se seguiu à volta da posse dos mesmos.

Decifrar os Manuscritos tornou-se extremamente difícil devido aos grandes bocados que faltavam. As tentativas para preencher os buracos provocaram grandes disputas entre os estudiosos.

Aqui estão os Manuscritos no aconchego dos seus armários. O disco separa-os em Sectários, Bíblico e Apócrifos. Cada categoria é subdividida em manuscritos individuais como estes escritos sectarianos.

Close ups dos Manuscritos revelam grande pormenor. Ninguém sabe o que significa o sinal no meio desta página à excepção talvez do cantor anteriormente conhecido por Prince.

parte mais fascinante do disco centra-se na descoberta dos Manuscritos e no que acontece depois. É plena de acasos e coincidências, com uns laivos de intriga, escândalo e negócios escuros. Grande parte é apresentada através de slides e vídeo clips, o que é bom, mas às vezes torna-se um pouco lento. Uma abordagem semelhante, com narração e vídeo clips, é aplicada ao estudo que envolve a reunião minuciosa dos Manuscritos, tanto fisicamente como em termos do seu significado. Mais uns quantos narradores não tinha sido má idéia, pois o efeito torna-se monótono ao fim de algum tempo, e o estilo um pouco dramático do comentador pode tornar-se gasto. Mas tudo se recompõe quando acedemos aos próprios Manuscritos, que estão divididos em três categorias: Sectário, Bíblico e Apócrifo. Imagens dos Manuscritos são acompanhadas pela tradução completa e o monitor actualiza automaticamente as datas sempre que se avança para outra página. Pode também fazer um zoom dos Manuscritos originais, para um olhar mais detalhado sobre determinadas passagens , isto se o seu hebreu estiver à altura. Mas nem tudo é texto e há imensos estudos e opiniões elaborados por peritos de todo o mundo e que embelezam as páginas.

Uma das coisas verdadeiramente interactivas neste disco é a forma como encara a profundidade e a amplitude da informação. Todos já conhecemos os botões See also, mas as opções "Links" e "Connections" são bem melhores. Listagens de informações e tópicos relacionados entre si, dependem não só do local onde nos encontramos no programa, como também do caminho que tomámos ao longo da história. Esta capacidade do disco de "sentir" o que queremos e para onde vamos rentabiliza muitíssimo todas as outras possibilidades.

As notas são atiladas com a Memory que nos dá a possibilidade de ajustar todas as alíneas que estão relacionadas e, nalguns casos, toda a informação já mostrada. Se seleccionarmos a Memory no máximo, o programa segue todo o nosso progresso ao longo do disco e guarda longas listas de notas para acesso imediato.

Argumentos quentes à volta do restauro e interpretação dos Manuscritos deram origem a muitas reportagens ao longo dos anos e estes debates estão incluídos num capítulo especial do disco. Peritos surgem nas janelas dos vídeos para fazerem valer os seus pontos de vista e, não faltam as opiniões conflituosas bem temperadas com uma linguagem transparente!

***The Dead Sea - Srolls Revealed* é um projecto épico, feito com a colaboração de várias pessoas. O resultado é uma sumptuosa produção que utiliza a informação de uma forma sensata e também elegante, para explorar um tema fascinante.**

Informação

O Dead Sea Scrolls Revealed é um disco híbrido que corre tanto no Windows como no Macintosh, publicado pela Hodder & Stoughton.

Classificação

"Grande parte do stress que enfrenta no emprego podia ser evitado se as pessoas aprendessem a delegar responsabilidades".

Stress

"Swoooohhhhh Swoooooooooosssss hhhhhhhhhhhh".

Stress

"A meditação envolve a procura de uma posição confortável, respiração regulada e concentração num só objecto, eliminando quais quer outros pensamentos da sua mente".

Stress

Boom! Biff! Snip!

Take Your Best Shot

Ponha os pés para cima e

Relaxe!

A vida pode ser cheia de obstáculos, mas **Tim Norris** *descobre que os CD-ROMs conseguem ajudá-lo a relaxar...*

O stress é algo muito estranho. Em excesso provoca doenças, em menor grau torna-nos letárgicos. Todos precisamos de um pouco de tensão e ansiedade para sentirmos que ainda estamos vivos, mas encontrar o ponto de equilíbrio entre sentir-se vivo e sentir-se um louco destroçado, é um assunto complicado. No entanto, há ajuda. O mundo inteiro parece ter uma opinião formada sobre o stress e sobre as suas causas e sintomas. Também têm uma quantidade desconcertante de técnicas para o controlar e para o evitar. Desde o exercício físico a novos hobbies. Do Yoga ao canto mantric. Da terapia de cor à desistência do trabalho e decidir viver numa ilha paradisíaca no Pacífico Sul. Todos sabem exactamente o que devem fazer para lidar com o stress. Mas para si e para mim, os normais stressados, nunca é tão simples. O que devemos fazer? Onde nos devemos dirigir? Dou-lhe duas hipóteses de acertar. Certo à primeira vez. Juntámos uma pequena colecção de discos, cada um com temas sobre stress ou como evitá-lo e nas próximas páginas indicar-lhos-ei. Portanto, sente-se, certifique-se que tem uma chávena de chá à sua frente e um chocolate e relaxemo-nos.

Há o Stress que é uma dissertação real sobre este tema, a forma como o detectar e o que fazer. É escrito por um médico e fala sobre vários factos e conselhos. É muito sério.

Depois vem Take Your Best Shot que é apelidado "jogo arcade distorcido para mentes distorcidas" e já não é tão sério. Apresenta banda desenhada de Bill Plympton e porque é malévolo e violento, pensamos que pode ser bom para libertar alguma tensão e agressão.

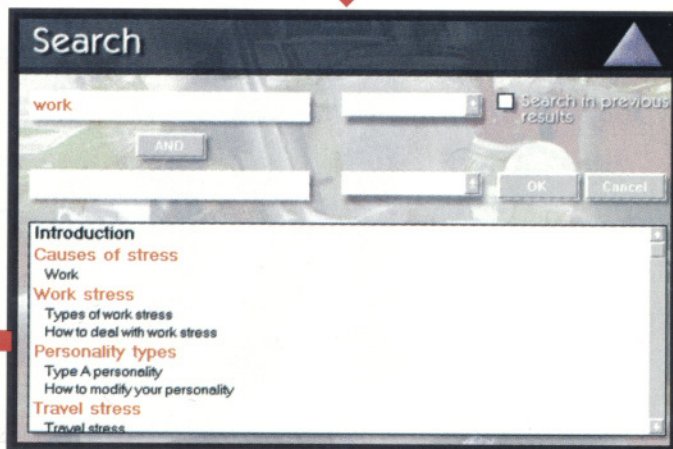
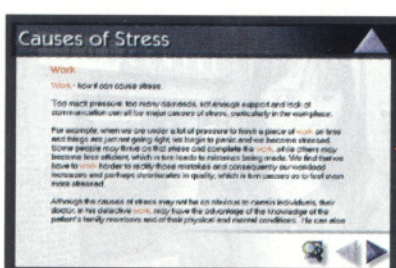
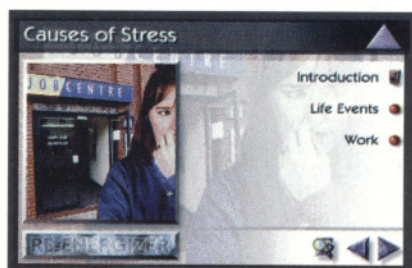
É um conjunto seleccionado de coisas, mas há um problema. É certamente um problema delicado e ténue, mas se reparar bem brilha como ouro... Desculpem-me - o stress de escrever tudo isto está a apoderar-se de mim.

Partida

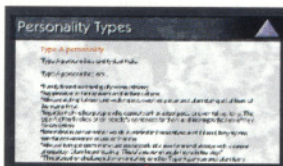
Vamos começar (para variar) com uma pesquisa. O trabalho parece ser a maior causa do meu stress, por isso, vamos procurar referências de "trabalho".

Tenso? Nervoso? Exausto?

Provavelmente está stressado (todos estão). veja as páginas do Stress e descubra o que fazer em relação a isso.

Aqui estão elas. Imensas. A primeira parece o género de coisa que eu esperava encontrar.

A partir dessa referência podemos voltar um passo atrás e visualizar o que estamos a verificar. É uma secção sobre as causas do stress.

É altura de redobrar energias.

Personality Types, parece interessante. Sobre o que será...

... aqui estão mais pormenores sobre isto.

Mas é melhor redobrar novamente as energias.

Uma das coisas que os CD-ROMs fazem melhor que os livros é a marcação de questionários por si. Uma vez que já viu os tipos de personalidade, acho que vou verificar o meu.

Questionnaires

Choose one of the following questionnaires to help assess the levels of stress in the appropriate areas of your life

1 Work Stress Questionnaire
2 Life Event Questionnaire
3 Personality Questionnaire

As perguntas são directas...

... e os resultados são relativamente fáceis de compreender (se bem que são um pouco inconclusivos)...

... e é isto que devia fazer em relação ao stress.

▲ Stress - quem precisa dele? Todos nós. Em excesso faz mal, em pequena quantidade deixa-o a pergunta-se a si mesmo se ainda está vivo.

No CD Rom

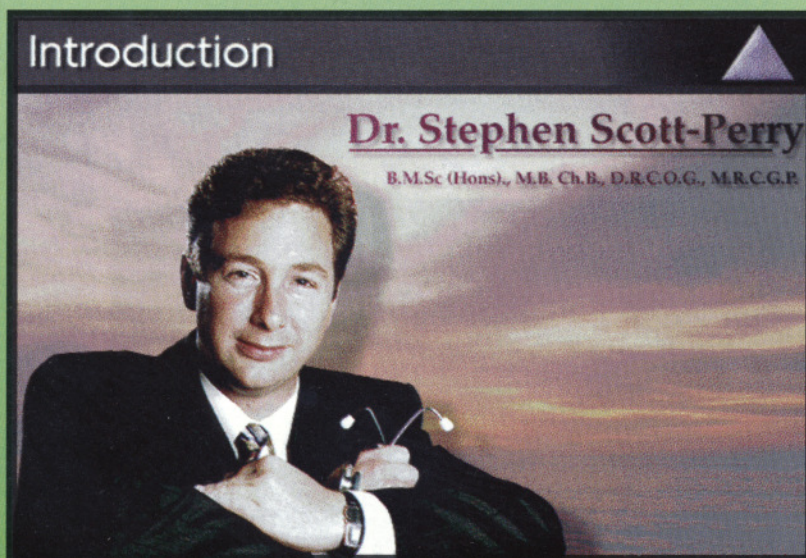
Tenha calma - este mês a demonstração vem no CD Rom de oferta

Tipo de personalidade

Para fins de simplicidade e animação dos jornais, as personalidades estão divididas em dois grupos simples. O tipo A anda sempre a correr e faz tudo a um ritmo alucinante. Torna-se impaciente com todos e com tudo e tenta continuamente amontoar ainda mais actividades nos seus dias. Isto é muito mau. O tipo B é muito mais calmo e mais do género "deixa andar". Estão relaxados e despreocupados com tudo, no entanto, tudo se resolve. Isto é muito bom. Deviamos todos fazer um esforço para ser mais parecidos com o tipo B do que com o tipo A.

É algo muito sério e merece alguma atenção. E é exactamente o que este CD-ROM faz. Dá-lhe realmente uma atenção muito séria.
O disco é apresentado por um médico e tenciona dar-lhe, a si utilizador, uma melhor ideia do que é o stress e de como lidar com ele. Há uma secção que o ajuda a analisar o seu ***Tipo de Personalidade*** e que depois lhe dá alguns indicadores para conseguir enfrentar com êxito este problema. Sou, na maior parte, do tipo B (o tipo relaxado e "deixa andar") mas, aparentemente tenho algumas características do tipo A (o tipo nervoso e agressivo). Não me ajudou muito - mas foi divertido. Pode descobrir quão stressante é o seu trabalho (como se ainda não soubesse). Ou talvez prefira procurar os 21 tópicos úteis sobre stress? (São 21 para que o menu pareça ter uma decoração bonita, acho eu). Talvez uma visita ao médico respondesse a algumas das suas perguntas? Há vídeo clips em abundância para explicar tudo o que quer saber sobre stress mas que tem vergonha de perguntar. Portanto, este é o conteúdo escolhido - é sobre stress e a forma de lidar com ele. Exactamente como um livro, só que quatro vezes mais caro. Realmente penso que este género de disco não vale o dinheiro que custa. Está certamente bem apresentado. Sem dúvida que está cheio de informação útil. E depois? Um bom livro podia fazer o mesmo - e até mais. Um livro podia ser um óptimo ornamento numa mesa.

"... seria muito menos stressante gastar pouco dinheiro num bom livro sobre stress e gastar o restante numa relaxante ida ao cinema".

Seria sempre portátil e muito mais barato.
Para ser justo, há uma ou duas coisas que não poderiam aparecer num livro. À parte dos clips de vídeo (clips de entrevistas com apenas uma cabeça falante), há os "Energisers". Clique no botão apropriado e o visor muda para uma configuração calma, multicolorida, corrente e que gira num turbilhão com a sua escolha do ambiente de música calma ou som relaxante (em qualquer dos dois é o mar).
É maravilhosamente relaxante sentar-se com calma e ver os modelos correr lentamente no ecrã (embora eu estivesse distraído com o seu aspecto - é como o Acontecimento no Club UFO em 1967 e eu estava à espera de ouvir os Pink Floyd tocar a qualquer momento).
Aqui está. Stress é um disco de auto-ajuda bem organizado, bem apresentado, bem escrito que lhe ensina o que é o stress, como o evitar e como lidar com ele se o não puder evitar. Os estimulantes são divertidos (embora muitos screen savers tenham este efeito relaxante), os vídeo clips são, pelo menos tecnicamente, muito impressionantes (o vídeo nesta análise é um acontecimento) e há poucas falhas.
Tudo o que tem a fazer é perguntar-se a si próprio se quer gastar muito dinheiro num CD-ROM ou se não seria muito menos stressante gastar menos num bom livro sobre stress e o restante numa relaxante ida ao cinema, beber algumas imperiais, comer uma pizza e apanhar um taxi para casa.

▲ Há uma introdução completa com uma apresentação sobre o complexo tema stress.

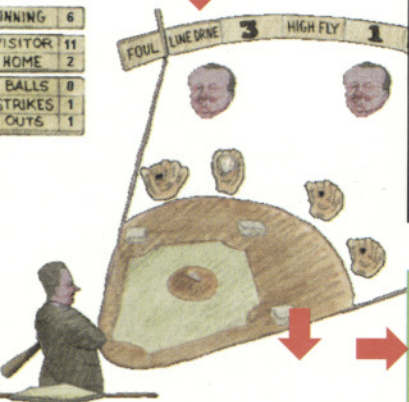
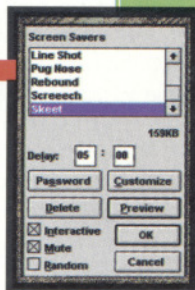
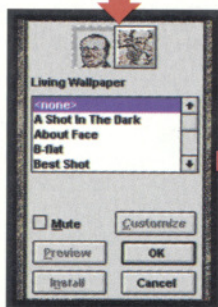
Informação

O Stress é publicado pela MDI.

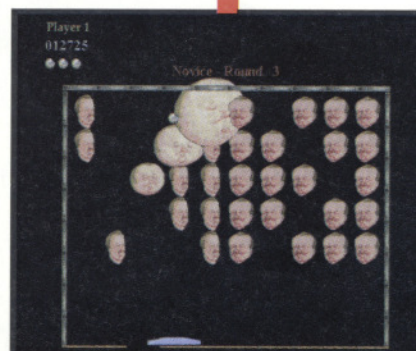
Classificação

Tempo de se soltar...

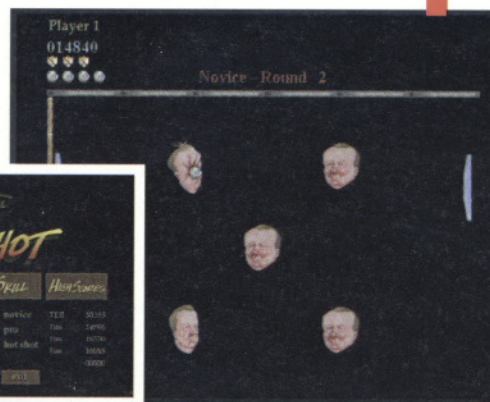
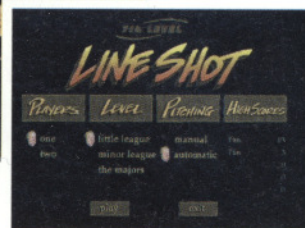
Se passou um mau bocado e quer descarregar as suas frustrações em alguém, porque não em idiotas virtuais? E há também outras coisas para lhe tornarem a vida mais ligeira...

... e deve ser por essa razão que quando consigo bater na bola sou apanhado no circuito.

Quando precisa de alegrar a sua vida enfadonha, o papel de parede é sempre uma solução.

Este é o screen saver para onde fui. O problema é que carrega automaticamente se deixar o PC. Por isso pareço passar muito tempo a jogar ao Skeet Shoot sempre que regresso.

Há imensas coisas que o ajudam a costumizar o seu computador. Abra apenas o menu e instale o time waster que quiser.

Ou há um jogo de basebol simples. Ainda não consegui vencer...

Ou talvez prefira uma pequena variação no Pong? Não pode abater os mais velhos.

Se já está farto de violência e aprecia uma diversão antiga, porque não experimenta o Breakout? Perdão, eu queria dizer o Head Shot (Tiro à Cabeça).

Partida

A essência do jogo é o Melhort Tiro. Seleccione simplesmente um ícone e um indivíduo faz um gesto indescritível ao outro.

É claro que selecciona imediatamente um ícone no outro lado e o outro indivíduo faz qualquer coisa indescritível também. Mas é apenas o começo...

...o próximo passo é usar a máquina de cortar a relva.

Mas a vingança é sempre doce.

▲ Essentially, it's just a collection of desktop entertainments for people with more time on their hands than is good for them.

System Manager **- É aquele indivíduo estranho que vagueia pelo edifício com valiosos kits de computadores debaixo dos braços. Quando alguma coisa corre mal com o seu computador, deve chamá-lo imediatamente para que ele o possa culpar e fazê-lo sentir-se pequeno e estúpido. Após um normal atraso, ele chega, carrega em dois botões e tudo fica bem novamente. Depois, ele queixa-se de todo o lixo que você instalou no seu computador, repreende-o sobre a forma desleixada como organiza os seus directórios e vai-se embora resmungando quão estúpido você é. É preciso muito treino.**

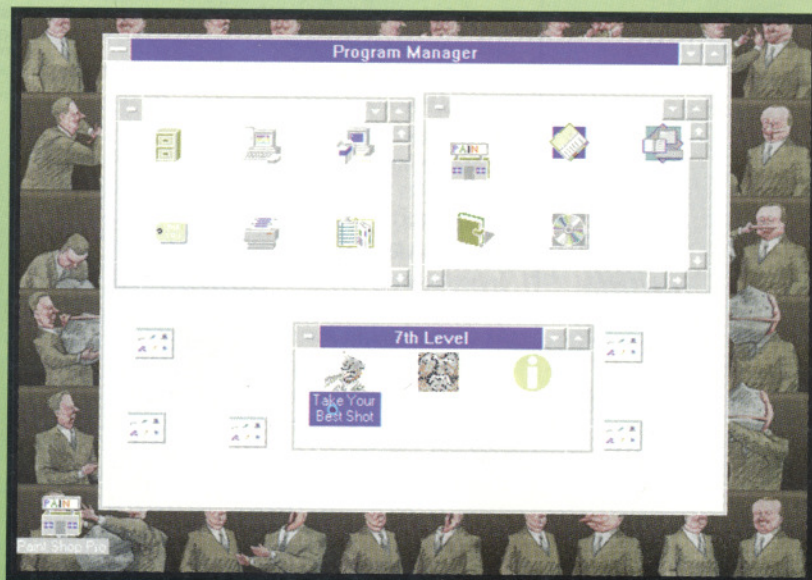
◀ *From previous page*

Take Your Best Shot

Houve grande entusiasmo com este disco na nossa sede. "É óptimo", disseram. "Está cheio de violência estúpida. Vais adorar".
Então eu perguntei, tentando não parecer muito negativo: "O que é que isso tem a ver com stress?"
Houve uma pausa.
"É óptimo", responderam. "Está cheio de violência estúpida".
Assim é. Apresenta animação de Bill Plympton - o sujeito que faz os anúncios Nik-Naks onde dois indivíduos vestidos com fato e gravata fazem coisas desagradáveis à cabeça um do outro. Também já deve ter visto os desenhos animados na MTV. Por isso, é cheio de violência estúpida e apresenta personagens que já vimos na TV.
Mas será que alivia o stress?
Bem, realmente há um pouco de satisfação em bater em 7 sombras de um enfadonho indivíduo vestido de fato e gravata, especialmente quando sabe que não é uma pessoa real e que ninguém se magoa. A parte principal do pacote de "alívio do stress", simplesmente chamado Best Shot, tem dois homens lado a lado esperando que lhes dê as instrucções para abusarem um do outro.
Pode dar-lhes um nome (para que possa imaginar-se a descarregar as suas frustrações no seu patrão ou naquele cliente irritante que acabou de lhe telefonar) e, como é concebido para utilização no trabalho, tem a opção para rapidamente esconder os nomes, caso o objecto do seu ódio apareça por perto. É divertido durante algum tempo mas rapidamente se torna chato - e pode descarregar as suas frustrações com mais eficácia em vez de mover o rato.

"... consegue imaginar-se a descarregar as suas frustrações no seu patrão ou naquele cliente irritante que lhe acabou de telefonar".

Também há "jogos distorcidos arcade". Em qualquer outro lugar (por exemplo, numa biblioteca de Domínio Público), seriam conhecidos como Breakout, Pong e Baseball mas tiveram o acabamento de Plympton e são muito mais divertidos.
E, como se isto não bastasse, há várias outras opções com as quais pode costumizar o seu PC. Há grande abundância de papel de parede, screen savers, sons e ícones - suficientes para convencer todos a divertir-se excepto o System Manager. Por isso, se o instalar no emprego, tenha presente que não temos qualquer responsabilidade

pelos mal-humorados e-mails que receber. ("É claro que não tem memória suficiente para correr a sua folha de cálculo - veja o lixo que aqui pôs"). Quando isso acontece, é dado o nome de System Manager a um dos protagonistas e tudo valerá ainda a pena).
Há aqui muita coisa e certamente encontrará algo divertido. Os jogos "extra" são os velhos favoritos e se não tem um jogo Breakout decente para o seu PC, então a abordagem humurística desta versão coloca-a acima dos outros. As partes e bocados que pode acrescentar ao seu sistema valerão o preço de admissão para algumas pessoas, mas não há muita variedade - são, essencialmente sempre aqueles dois sujeitos.
Certamente que faz tudo extremamente bem e se achar os tiros no ecrã divertidos, provavelmente trazer-lhe-á horas de prazer. Mas é um pouco limitado e pode ser melhor oferecê-lo a alguém no emprego como presente irónico, em vez de ser um grande investimento em som para sua diversão pessoal.

Classificação ★★★★☆

▲ If you're not careful, Windows could start to look uncharacteristically interesting.

No CD Rom
Enfrente o seu patrão e peça-lhe o tão esperado aumento - nós damos uma ajuda com a demonstração.

Informação
Take Your Best Shot é publicado pela 7th Level.

Continua ▶

Uma das mais antigas empresas de multimédia do Reino Unido entrou impetuosamente em cena. Literalmente. **Garrick Webster** *fala com a MDI sobre Desastres...*

Disasters!

Desastres são acidentes, grandes acidentes" disse Philip Nash MD da Media Design Interactive. "A guerra é causada pelo homem - é um acto deliberado. Vamos demonstrar-lhe como as coisas podem correr mal e não quão errado o homem pode estar - é um ângulo diferente".

Escondida nos antigos fornos de secagem de lúpulo em Farnham, Surrey, a MDI está ocupada no desenvolvimento do seu último título CD-ROM: Disasters. O Disasters será uma simples base de dados focando os maiores acidentes mundiais. O que a empresa pretende conseguir é ir além das causas, normalmente aceites, dos desastres e apresentar as várias dúvidas que ainda subsistem.

"Se existe um truque por trás deste disco é que as pessoas lembram-se dos cabeçalhos das notícias do jornal", declara Phil. "Lembram-se do que era suposto ser a causa do desastre e não o que realmente tinha acontecido. Quase todos os CD-ROMs têm tendência a ser produtos do estilo base de dados real mas nós queremos que este seja mais vivo e dinâmico, como fizemos com o Ghosts".

Resumindo, abrangerá dez desastres incluíndo a queda do avião da El Al, a explosão de Hindenberg, o naufrágio do Titanic, Bhopal, o Challenger e Chernobyl.

Queríamos escolher um exemplo de cada género de desastre", afirma Phil. "Há quedas de aviões, envenenamentos, acidentes nucleares, naufrágios, etc - consegue adivinhá-los quase todos".

Embora o vídeo do CD-ROM seja provavelmente a área multimédia mais fraca, a principal característica do disco serão os excertos de vídeo dos desastres que foram retirados dos arquivos da Reuters. Mas isto não preocupa Phil, cuja empresa foi a primeira a lançar um título de CD-ROM com vídeo em 1990: o "Dicionário do Mundo Vivo".

Enquanto o vídeo continuar a ser apresentado como apenas uma das partes do conteúdo da multimédia e as pessoas não começarem a fazer CD-ROMs como fazem vídeos, não penso que seja um grande problema", acrescenta Phil. "O vídeo pode ainda ser uma forma muito poderosa de apresentar informação de uma maneira rápida e sucinta".

Quando não houver vídeo, podem ser usadas animações 3D, ilustrações, fotografias, apresentações de slides narrados e texto. Poderá ler um mini-livro sobre sobre a construção do Titanic e ver diagramas 3D e animações de Hindenberg, Titanic e Kings Cross.

Sabe a razão porque os terramotos, erupções vulcânicas e outros desastres naturais não foram incluídos neste disco? Porque a MDI já planeou um segundo disco sobre desastres naturais. Provisoriamente intitulado Earthworks, concentrar-se-á nas causas meteorológicas e geológicas dos desastres naturais. ■

Disasters - Os dez acidentes focados são: Exxon Valdez, Challenger, Hindenberg, El Al, Chernobyl, Bhopal, Hillsborough, Piper Alpha, Kings Cross e o Titanic.

Informação

O Disasters foi lançado este mês no Reino Unido. Outros CDs da MDI são: Ghosts, New Dictionary of the Living World, The Big Green Disc e Behind the Scenes: The Zoo. São vendidos pela Sony Psygnosis.

▼ Alguns segundos antes da destruição, o vai-vem espacial é lançado. Poderia isto ter sido evitado? Descubra a resposta com o Disasters.

Vale a pena

Se nas páginas anteriores não encontrou nada que o ajude a relaxar, dê uma espreitadela nestes três discos que podem fazer as suas delícias...

Head candy

Mais um que já vimos em qualquer lado, desta vez na nona versão. A música é de Brian Eno que anteriormente descrevemos como "persistente, experimental e excêntrico".
Tem que se ser um fã de Eno para o apreciar completamente, mas não deixa de ser o melhor dos discos de formas rodopiantes e música envolvente.
Na realidade não ajuda muito a relaxar. A música é por vezes muito exigente e o ritmo torna-se enjoativo, por isso não será o melhor candidato a uma combinação de stress e de relaxamento.
Ainda assim, os outros dois discos desta página não conseguem igualá-lo e, pelo menos, este vale a pena ver, mesmo que só uma vez.

★★★☆☆

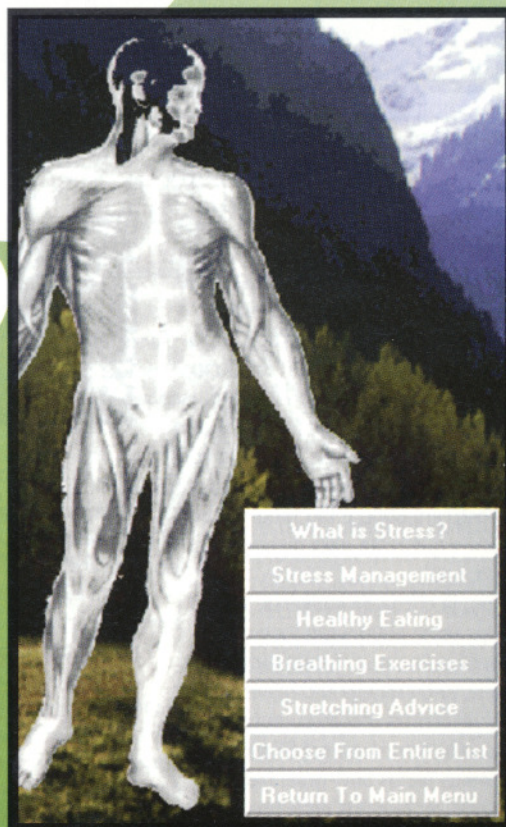
Digital love

Acreditei que ia ver uma coisa especial quando abri a caixa, porque o Digital Love é publicado pela Mindscape (normalmente são editores de confiança com produtos de excelente qualidade). Fiquei desiludido.
A música ambiente é de Coldcut portanto um tanto ou quanto nostálgico, mas o resto do disco é bastante pobre. Ah! há uns exercícios de yoga que estão bastante bem ilustrados por um instrutor de animação computorizado. É bastante bom.
Tem uns cânticos para o ajudar a meditar, acompanhados por formas que rodopiam, mas que não valem grande coisa.
Há a terapia da cor com uma pequena explicação. Seleccione "púrpura" para relaxar a mente e um hexágono de cor púrpura aparece no monitor (acho que era um hexágono, a esta altura já não estava muito concentrado). Fica-se curado. Isto também não vale muito.
Tem um vídeo musical. Está bem, mas só para os fãs do New Age, acho eu.

★☆☆☆☆

Virtual escape

Não gostámos muito desta fuga.
É uma mistela de relaxamento, ginástica com formas ondulantes, paisagens exóticas a 3 dimensões, animações de desviar o olhar e ainda uma parte muito séria sobre o stress.
A parte a 3D (usem por favor os óculos que vêm incluídos) está, ao menos, a cores mas as sequências não são assim tão fascinantes nem sequer especialmente relaxantes. E passado algum tempo fica-se com dor de cabeça de olhar para o monitor através dos óculos. Quanto ao resto, é tudo muito moderno, mas não paguei para ver formas a rodopiarem no meu monitor. Eu quero interactividade e, para dizer a verdade não se dá por ela.
A parte do stress é essencialmente um vídeo de aeróbica sem música.
Eu não me daria ao trabalho, se fosse você.

★★☆☆☆

Slipstream 5000

▲ A terceira corrida no circuito leva-o através do Amazonas.

▲ Mensagens intimidantes e obscuras dos seus rivais aparecem se você os ultrapassar.

Paira no ar o odor do combustível queimado, enquanto **Garrick Webster** *salta para o cockpit de um jacto anti-gravidade em Slipstream 5000...*

▲ Até o primeiro percurso do Slipstream, o Grand Canyon, é um desafio de velocidade que o manterá na ponta do banco, testando todos os tendões da sua mão.

Uau! Na verdade estava a pensar em encher esta página com uaus e não me preocupar em escrever a crítica. Seria algo como isto: uau, uau, uau, uau. Mas, tornar-se-ia enfadonho e, além disso, nem quero pensar nos problemas que teria com o meu patrão. O problema é que o Slipstream 5000 é tão fabuloso que tudo o que resta para dizer é uau, uau, uau!

Bom, já chega de conversa. Slipstream 5000 é um jogo de corridas ímpar, que numa investida superturbo redefiniu o género. Em vez de carros, motas ou outros veículos terrestres, em Slipstream usamos jactos anti-gravidade. Isto quer dizer que nos podemos mover para cima e para baixo, bem como para a esquerda e para a direita. Também significa que os circuitos não são todos rectos e podem seguir para cima, para baixo ou para todos os lados.

No entanto, a grande emoção deste jogo é a velocidade. O jogo é muitíssimo rápido e exige a máxima concentração. Mal se entra no corrida, começa-se logo por devastar o rio Colorado no circuito Grand Canyon, as pontas das asas raspando paredes de terra à medida que mergulhamos num túnel rochoso.

No topo do Canyon existem mais nove circuitos que teremos de percorrer se quisermos vencer o campeonato, e estes passam pelas ruas de Chicago e Londres do século 21 e também pela Floresta Amazónica.

Antes da partida, seleccionamos um dos dez pilotos e jactos que podemos equipar com um motor turbo e artilharia. "Espera aí - artilharia? Pensava que era um jogo de corridas". Pois bem, é um jogo de corridas sim senhor, mas também entram armas. Estas não se destinam a matar os adversários, apenas servem para os atrasar ou para lhes danifcar o equipamento. Enquanto o canhão explosivo os abrandará, outros objectos tipo missil irão danificar diferentes peças dos seus jactos forçando-os a parar na box.

Mas o melhor de tudo é a apresentação do jogo, que eu poderia comparar a uma maravilhosa e apetitosa cereja no topo do melhor gelado do mundo. Os efeitos sonoros são fabulosos é o ressoar dos motores a jacto e os inúmeros discursos proferidos pelos nossos adversários. Antes de cada corrida a televisão faz uma reportagem in loco sobre o circuito com direito a comentários sem graça. Sempre que se completa um circuito o homem da televisão abre a boca e solta a frase: Slipstreamer, acabou a décima e última. A que é que está a jogar?"

▲ Se for necessário, pode visualizar a parte traseira do seu jacto para ver se alguém o está a seguir nas ruas de Chicago.

Informação

A única limitação do Slipstreamer é a de que requer um processador rápido. Se for um Pentium, melhor, e não pense sequer em jogá-lo sem um DX2.

Classificação

▲ Um comentário da Crystal Eyes, do estilo TV apresenta-lhe todas as novas corridas.

▲ Na Rússia, lutando à Street Fighter com Zangelf - é lento e pesado mas sabe dar murros.

Super street fighter II turbo

A acção arcade é um Nirvana inatingível na maioria dos jogos PC. Garrick Webster *parte para a estrada em sua busca...*

▲ Fast Feilong enfrenta o rasta D.J. nas praias da Jamaica, cena completa com música local de fundo.

Informação

Super Street Fighter II Turbo, o mais novo dos clássicos jogos de sorte, editado pela Gametek. Recomenda-se vivamente um 486DX de 30MHz ou um 486SX de 50MHz e uma drive CD-ROM de dupla velocidade.

Pontapés à altura da cabeça, murros duplos, varridelas circulares com a perna, acabando com combinações de 3 murros poderia lembrar um dia normal de um duplo, treinando para o último filme de Steven Seigal. Poderia até ser uma coregrafia dos Gladiadores. Contudo, esta amálgama de golpes é apenas uma pequena parte da enorme lista de avanços que pode praticar sobre o adversário, no Super Street Fighter II Turbo. Não me quero gabar, mas pratico regularmente e o único sítio onde fico com dores é na ponta do meu polegar esquerdo. E tudo isto porque o SSFIIT é um dos jogos de luta mais viciantes que eu já conheci. Nunca anteriormente a acção num jogo CD-ROM conseguira ensombrar o seu homólogo arcade. Entre os CD-ROM de pancadaria, este é especial. Primeiro, escolhe-se um dos 16 personagens e depois só temos que correr o mundo lutando nos combates de rua. Fundamentalmente, o que temos de fazer é abrir caminho ao longo de uma escada e, de vez em quando, derrotar uns rufias para, finalmente, ganharmos o último assalto ao Grande Chefe.

A variedade dos locais e dos adversários é um dos pontos forte do jogo. Depois de acompanharmos à base aérea um comando punk, não será difícil deparar com um boxer rasta na Jamaica ou com um praticante de yoga que é um ás a cuspir fogo. Estas caricaturas dos lutadores e dos locais podem parecer disparatadas, mas ajudam a contrabalançar a violência. Felizmente, nenhum dos lutadores tem ar de humano. Na realidade, há apenas um ou dois que são a atirar para o humanóide. E, ao contrário do do Mortal Kombat II, este jogo não se leva muito a sério - no meio de tanta ginástica karateca, de tanta salganhada de murros e de tanto avanço judoca, nem por isso há muito sangue.

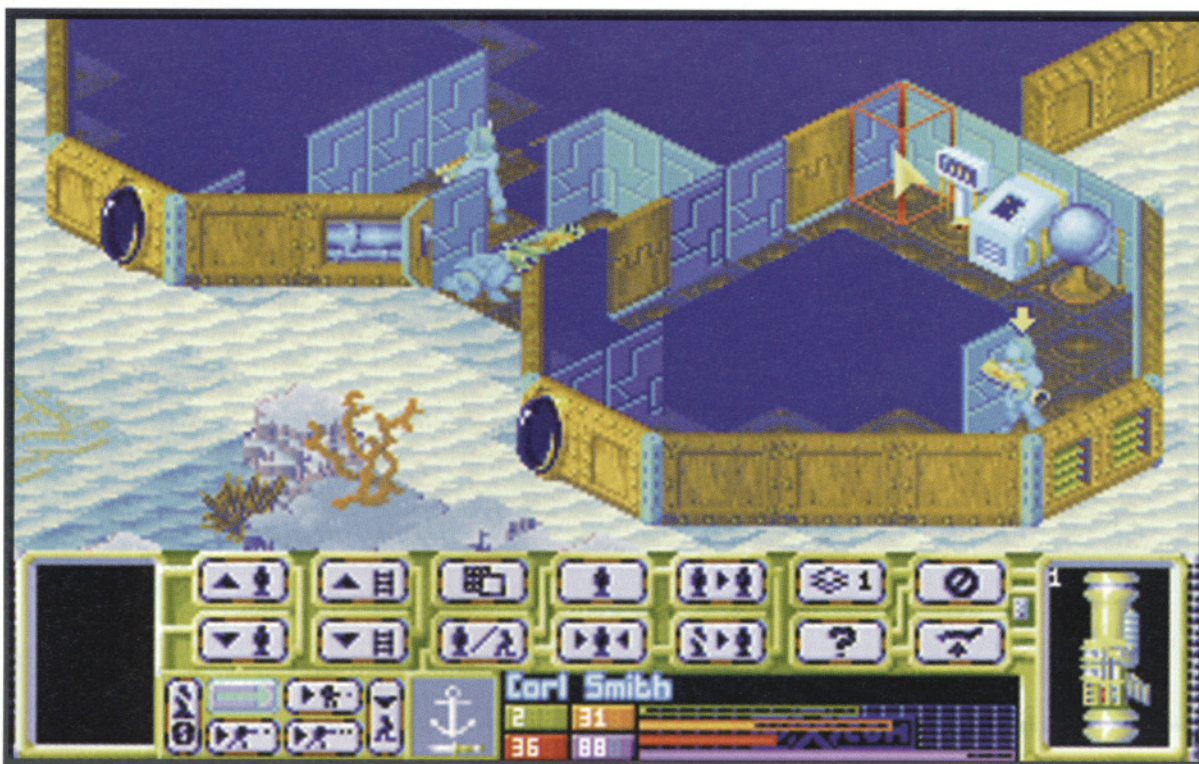
O jogo tem somente três desvantagens. Primeiro, é melhor jogá-lo com o Euromax's Phantom 2 e uma joypad com 6 botões. O jogo foi concebido com isto em mente. Segundo, os avanços mais complicados são difíceis. Seria bem mais divertido se fosse mais fácil fazer os pontapés de fogo e os sons de explosões.

Por último, às vezes o jogo necessita de aceder à música e som do CD. Quando isto acontece, ao aparecer a luz, sinal de ocupado, a acção arcade é quebrada por instantes, o que é muito frustante quando estamos presos em combate.

No geral, se quisermos um jogo onde se entra e donde se sai facilmente, com muita acção e muitos desafios e gráficos como os da arcade, então é este o jogo. E, o facto de não ter muito sangue e de não ser muito real, faz dele um bom jogo para os miúdos.

Classificação ★★★★☆

▲ O Tosath é um dos inimigos mais mortais que alguma vez poderá encontrar. Nem uma granada consegue acabar com ele. Terá que se unir a ele para depois o vencer.

X-COM:
O terror das profundezas

Após milhares de anos letárgicos no fundo do mar, os extraterrestres despertaram e decidiram apoderar-se do mundo. **Garrick Webster** *mergulha no mundo do X-COM...*

No CD Rom
A demonstração completa do X-COM vem incluída no CD Rom-oferta deste mês

▲ Na toca dos seres aquáticos, quando os comandos exploravam o submarino inimigo. Chegou a hora de morrer? Provavelmente.

Monstros Marinhos (Sea Devils)
Claro que se lembra deles. Eram os tais que, num tempo futuro, costumavam atacar as bases submersas ou então emergiam disparados das águas profundas para capturarem e matarem gentes do mar.

Silurianos
Estes répteis exóticos governaram o mundo antes dos piratas se tornarem dominantes. Tinham uma respiração pesada quando falavam.

Alguns dos melhores episódios de Doctor Who eram aqueles em que o nobre senhor do tempo enfrentava os ***Monstros Marinhos***. E se há muitos anos atrás era dos que não resistiam à vontade de escapar dos ataques desses Monstros e dos ***Silurians***, então considere-se um potencial fanático do X-COM: O Terror das Profundezas.

Contudo, sem os préstimos do senhor do tempo, terá de usar muita astúcia para conseguir vencer os fantasmas aquáticos. O jogo coloca-o no comando da unidade de combate aos extraterrestres (X-COM), com a missão de livrar a Terra das garras destes estranhos seres do mundo marinho.

No início do jogo tem-se a possibilidade de escolher a localização da primeira base. Qualquer sítio no mar serve. Com a primeira base recebe-se três submarinos e um conjunto de 8 aquanautas para combater o inimigo. Quando a base detecta qualquer submarino estranho, temos que o pôr fora de combate e apoderarmo-nos dele.

Eliminá-lo é fácil, já que os Barracudas são submarinos de combate autocomandados. Uma vez libertados, depressa cumprem a sua missão. A parte difícil vem a seguir, quando os comandos desembarcam no submarino e têm de livrar-se dos indesejados e depois guardá-lo para posteriores investigações.

Como jogo, o X-COM é muito semelhante ao seu antecessor UFO: Inimigo Desconhecido. Os nossos agentes desembarcam no submarino inimigo - escolhemos o aquanauta e depois ele ou ela irá explorar a zona que lhe foi indicada. Tal como outros jogos de estratégia, conseguimos movimentar todos os agentes ao nosso dispôr, mas depois é a vez dos extraterrestres entrarem em acção. Os comandos têm um limite de tempo

Uma missão que vai até ao fundo...

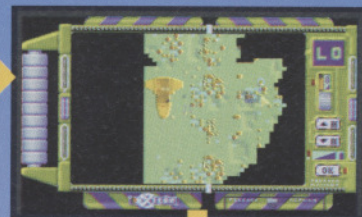
Aqui temos um exemplo de um dia de trabalho normal no seio da organização X-COM ou da Unidade de Combate aos Extraterrestres

É este o nosso horizonte geográfico, o globo rotativo. No início do jogo escolhemos o local para a nossa primeira base.

Não temos que esperar muito tempo para logo detectarmos um submarino inimigo. Temos então de enviar um dos Barracudas para o eliminar. Começa-se o jogo com três submarinos, mas podemos comprar outros à medida que o jogo vai decorrendo.

Quando enfrentamos o inimigo aparece no monitor este interface de ataque. Uns quantos torpedos devem chegar para a ferir.

Depois teremos que equipar os aquanautas. Vão precisar de armas e munições para matar os extraterrestres, mas, atenção, não exagerem na carga.

Chegou a hora de atacar. Seleccionamos os homens que quisermos movimentar usando a caixa, depois clicamos no local para onde pretendemos ir. A partir daqui, são só táticas.

As zonas que os aquanautas não vêem aparecem a negro no monitor.

Depois do nosso avanço, é a vez dos extraterrestres. E se os aquanautas não conseguirem localizá-los aparece no monitor o "Hidden Movement".

Depois de os termos avistado podemos lançar ataques recorrendo à artilharia disponivel: granadas potentes, canhões hidro-jacto, mini torpedos ou os harpões a jacto que vemos nesta imagem.

por cada avanço. Quanto mais potente for a arma utilizada mais limitado se torna o seu avanço. Disparar um harpão ou lançar uma granada superpotente também consome unidades de tempo e o truque consiste em localizar o inimigo e fazer o máximo possível dentro do raio de acção.

O maior defeito do X-COM deve-se a uma trama pouco óbvia. Leva-se muito tempo a apreender a forma como actuam os extraterrestres e é complicado perceber como funcionam os controlos.

Durante várias missões o sentimento de frustação aumentará por culpa dos Gil Men, dos Aquatoids e dos Calcinites que surgem vindos do nada e arrasam-nos com torpedos e disparos de canhão. Não desista, invista e provavelmente apanhará o jeito e acabará por gostar do desafio.

Os gráficos, não sendo fabulosos, são coloridos e práticos e ilustram de uma forma adequada o que se está a passar. Quanto mais movimentarmos os aquanautas por toda a zona marítima, mais conseguimos descobrir. Existe um mapa que indica quais as áreas já exploradas e gradualmente habituamo-nos a manobrar o armamento.

Quanto mais avançarmos no jogo, mais complicado ele se torna. Os fundos são uma preocupação constante porque se não formos capazes de fazer frente à ameaça extraterrestre, os países reduzem os donativos à X-COM. Existem ainda as pesquisas. Quando capturamos um submarino extraterrestre os nossos cientistas podem analisar os corpos e a tecnologia destes seres hediondos. Consequentemente, ficamos aptos a desenvolver novas armas para os combater.

Num piscar de olhos os extraterrestres conseguem atacar as populações que vivem em terra e temos então que enviar tropas para a zona de terror emergente. Combater em terra, no fundo, é o mesmo que combater no mar, apenas temos que providenciar armas que disparem acima do terreno. Um canhão hidroturbo vale o mesmo que um secador se não estiver submerso.

Mais tarde, quando os extraterrestres se preparam para atacar a nossa base, a variedade dos desafios aumenta consideravelmente. Ou seja, esta é a nossa derradeira luta pela sobrevivência. Se o inimigo ganhar, o X-COM é desintegrado ou destruído e os pobres humanos terão que capitular.

Para os amantes da estratégia e dos jogos de ficção científica, o X-COM é uma óptima escolha. Embora tenha um começo um pouco lento, evolui bem e quanto mais se avança no jogo, maior é o número de opções e desafios. Vale a pena saber dominá-lo, mas, cuidado, a princípio afundar-se ou nadar deve ser a única opção que lhe resta, mas, quando der por isso, terá apenas uma obsessão, a de criar a defesa perfeita.

Classificação ★★★★☆

Informação

X-COM: O Terror das Profundezas é a continuação do UFO: Inimigo Desconhecido. Foi desenvolvido e publicado pela Microprose.

▲ Consulte a *infopédia* do X-COM e descubra tudo o que a tecnologia pode fazer.

36 36 36 36 36 36 36 36 36
cyber.net
A revista da Internet e do CD Rom
Se não quer perder
a revolução mundial
que está a acontecer com o nascimento
da Sociedade de Informação,
assine a cyber.net!
Todos os meses,
a sua revista da Internet
e do CD Rom.
12 REVISTAS
PELO PREÇO DE 10...
E AINDA, EM CADA EDIÇÃO,
UM CD ROM
COM 650 MB
DE INFORMAÇÃO,
JOGOS, ETC...
Ao assinar a revista cyber.net, receberá, gratuitament
uma destas sorridentes t-shirt´s com a linguagem
SMILEY.
(côr branca ou preta)
&:-)
1 - PRÊT-À-PORTER
§:-)
2 - OLÉ!
=:-)
3 - PUNK´S NOT DEAD
:-)
4 - SMILE
COSTAS
CUPÃO DE ASSINATURA
SIM, DESEJO ASSINAR A REVISTA cyber.net DURANTE 1 ANO (12 NÚMEROS) POR APENAS 8500$00
SIM, DESEJO RECEBER COMO OFERTA A T-SHIRT , MODELO: CÔR:
MEDIDA:
ASSINALE COM UMA CRUZ A FORMA DE PAGAMENTO:
ENVIO CHEQUE Nº BANCO
NO VALOR DE 8500$00, À ORDEM DE: ARGUMENTOS, Sociedade de Comunicação, Lda.
AUTORIZO DÉBITO NO CARTÃO VISA MASTER/EUROCARD
Nº VALIDADE
ASSINATURA
VALE CTT Nº
IDENTIFICAÇÃO:
NOME
DATA DE NASCIMENTO
PROFISSÃO
MORADA
LOCALIDADE / CÓDIGO POSTAL
TELEFONE E-MAIL
(PREENCHA E ENVIE PARA: REVISTA CYBER.NET, R. DO COMÉRCIO, 8 - 1º, 1100 LISBOA)

Catálogo

O nosso catálogo é actualizado mensalmente, e inclui para cada programa, sempre que possível, a avaliação respectiva, de acordo com as análises realizadas pelas edições britânica e portuguesa da CD-ROM Today. Depois só tem de pegar no telefone e ligar para a **cyber.net** *e beneficiar dos nossos preços especiais.*
Nunca foi tão fácil comprar!

À procura de um CD-ROM? No enmaranhado das montras e escaparates, encontrar o título desejado sem que se leve gato por lebre pode revelar-se um verdadeiro bico-de-obra: a não ser que o software esteja porventura em demonstração, raramente é possível distinguir entre aqueles títulos verdadeiramente brilhantes (e logo, merecedores do investimento elevado que geralmente implicam), e os outros, francamente abaixo da média (e imediato sinónimo de arrependimento nas nossas carteiras). Sem medos: o Catálogo chegou para lhe tornar a vida mais fácil.

Todos os meses listamos algumas dezenas de títulos entre os disponíveis no mercado nacional, organizados em diferentes secções, conforme a listagem aqui à direita. Todas as classificações atribuídas aos CDs analisados pelas redacções da CD-ROM Today estão igualmente expressas: pode confiar no rigor da nossa análise para saber se vale ou não a pena comprar determinado produto. A atribuição de cinco estrelas a um títulosignifica que estamos em presença de algo perfeitamente imperdível; mais de três estrelas é um indicador de que o produto merece pelo menos uma olhadela interessada; menos que isso significa que, muito francamente, há melhores maneiras de gastar o seu dinheiro. Atenção: se um disco não estiver classificado com qualquer estrela, isso não significa que seja mau - é um mero indicador de que o produto não foi ainda completamente testado por nós.
Da mesma forma, o Catálogo permite-lhe saber de imediato quais as características multimédia que o produto oferece: animação, vídeo, som ou fotografias, e se é executado em DOS ou Windows, se existe em versão portuguesa, etc...
Esta listagem foi meticulosamente compilada a partir do nosso trabalho e do material disponibilizado pelas editoras e distribuidoras nacionais. Tudo rigorosamente verificado, portanto. Seleccionámos apenas títulos de interesse alargado para o consumidor em geral, dispensando as referências ao software altamente especializado. Mas de resto, a listagem permanece em aberto.
Digam coisas... depois. Agora, vamos às compras!

SECÇÃO	(estrelas)	TÍTULO	Preço P.V.P	Plataforma	Animações	Video	Audio	Imagens	Editora/Distribuidora	Portugues	Comentários
Ciência		Body Works Voyager	12950$00	W	*	*	*	*	Software Publishing/Cambridge		CD-ROM Ltd/Multitarefa
Diversos		Monty Python's	9990$00						Multitarefa		Complete Waste of Time
Infantil	4	Tuneland	11950$00	W	*		*		7th Level/Multitarefa		43 canções infantis acompanham a fantástica acção da banda desenhada neste óptimo título.
Jogos	3	Aegis	14995$00	D	*	*	*		Time Warner Interactive/Portidata		Jogo de estratégia naval, muito pormenorizado .
Jogos	3	All New World of Lemmings	6995$00	D	*		*		Sony Psygnosis/Portidata	*	Um fantástico seguimento do jogo original com grande ênfase para a acção orientada do jogo.
Jogos		Arnie 2	1495$00						Zeppelin/Portidata		
Jogos	3	Beneath a Steel Sky	9995$00	D	*		*	*	Virgin/Portidata	*	Excelentes imagens do artista cómico Dave Gibbons fazem deste jogo uma aventura de ficção científica muito divertida.
Jogos		Bloodnet	7990$00						Multitarefa		
Jogos		Carnage	1995$00						Zeppelin/Portidata		
Jogos		Colonization	9950$00						Multitarefa		
Jogos	3	Creature Shock	13995$00	D	*		*	*	Virgin/Portidata	*	Impressionante jogo de visualização futurísta que perde um pouco pela sua acção crescente.
Jogos	4	Cyberia	11995$00	D	*		*	*	Interplay/Portidata	*	Boa música e bom som acompanham esta bem sucedida aventura de acção.
Jogos		Cyclemania	10995$00	D					Accolade/Portidata	*	
Jogos	4	Dark Forces	12995$00	D	*		*	*	LucasArts/Virgin/Portidata	*	Jogo de acção do estilo operação militar no universo da Guerra das Estrelas.
Jogos		Dark Legions	9995$00						US Gold/Portidata		
Jogos		Darkseed	8995$00						Cyberdreams/Portidata	*	
Jogos		Descent	11995$00						Interplay/Portidata	*	
Jogos	3.5	Desert Strike	5995$00	D	*		*	*	Gremlin/Portidata	*	
Jogos	4.5	Discworld	8995$00	D	*		*	*	Sony Psygnosis/Portidata	*	
Jogos	4	Escstatica	7995$00	D	*		*	*	Sony Psygnosis/Portidata	*	
Jogos		F-15 Strike Eagle	2200$00						Portidata		
Jogos		Fighter Wing	6995$00						Merit Studios/Portidata		
Jogos	3	Freddy Farkas Frontier Pharmacist	9995$00	D	*		*	*	Sierra On-Line/Portidata		
Jogos	3	Inferno	9995$00	D	*	*	*	*	DID/Ocean/Portidata	*	
Jogos		International Tennis	1995$00						Zeppelin/Portidata		
Jogos		Iron Assault	11995$00						Virgin/Portidata	*	
Jogos		Jungle Strike	5995$00						Gremlin/Portidata	*	
Jogos		King's Quest VI	2200$00						Portidata		
Jogos	2.5	King's Quest VII	11995$00	W	*		*		Sierra On-Line/Portidata	*	
Jogos		Lemmings for Windows	8995$00						Psygnosis/Portidata		
Jogos		Lost Eden	11995$00						Virgin/Portidata	*	
Jogos		Microcosm	15995$00						Psygnosis/Portidata		
Jogos	4	Mortal Kombat II	11995$00	D	*		*	*	Acclaim/Portidata	*	
Jogos	4	NASCAR Racing	10995$00	D	*		*	*	Papyrus/Virgin/Portidata	*	
Jogos	3.5	Novastorm	7995$00	D	*		*	*	Sony Psygnosis/Portidata	*	
Jogos		Police Quest IV	11995$00						Sierra/Portidata		
Jogos		Premier Manager 3	7995$00						Gremlin/Portidata	*	
Jogos		Pyrotechnica	9995$00						Psygnosis/Portidata		
Jogos	3	Retribution	7995$00	D	*		*	*	Gremlin/Portidata	*	
Jogos		Rise of the Robots	13995$00						Time Warner Interactive/Portidata	*	
Jogos		Santas Xmas Caper	1995$00						Merit Studios/Portidata	*	

SECÇÃO	(estrelas)	TÍTULO	Preço P.V.P	Plataforma	Animações	Video	Audio	Imagens	Editora/Distribuidora	Portugues	Comentários
Jogos	3.5	Simon the Sorcerer	11995$00	D	*		*	*	Adventuresoft/PDQ/Portidata		
Jogos		Soccer Manager	1995$00						Zeppelin/Portidata		
Jogos		Stack Up	1995$00						Zeppelin/Portidata		
Jogos		Super Strike Commander	8990$00						Multitarefa		
Jogos		Superkarts	11995$00						Virgin/Portidata	*	
Jogos	4	Tornado/Falcon 3.0	9995$00	D	*		*		Digital Integration/Portidata		
Jogos		Total Carnage	8995$00						Ice/Portidata		
Jogos		Ultimate Body Blows	7995$00						Team 17/Portidata		
Jogos	3.5	Under a Killing Moon	14995$00	D	*	*	*	*	Access/US Gold/Portidata	*	
Jogos	2	Universe	6995$00	D	*		*	*	Core Design/Portidata	*	
Jogos		Warcraft	11995$00						Interplay/Portidata	*	
Jogos		World Cup USA 94	5995$00						US Gold/Portidata	*	
Jogos		Zool2	5995$00						Gremlin/Portidata	*	
Música	4	Xplora 1	13950$00	W	*	*	*	*	Real World/Mirage/Multitarefa		
Referência		CNN Global View	9990$00						Multitarefa		
Referência		Discoveries Series	7990$00						Multitarefa		
Referência		Time Almanac 1990's	9990$00						Multitarefa		
Referência		Time Almanac 20th Century	9990$00						Multitarefa		
X(Adultos)		Asian Dream Lovers	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Body Language	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Born To Love	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Club 69	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Dirty Nurses	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Erotic Wave	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Exotic Pleasure Nr.5	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Extreme Gail	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Forbidden Pleasures	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Hot Lovers	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Lesbian Lovers	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Nature's Bounty	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Naughty Pussies	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Pink Sheets	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Pleasure Island	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Porn Asylum	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Voyeur	9995$00						Portidata		
X(Adultos)		Wet Dreams	1500$00						Portidata		
X(Adultos)		Wild Wendy	1500$00						Portidata		

ENCOMENDAS PELO TELEFONE: (01) 886 77 23 - ISABEL GONÇALVES
PORTES DE CORREIO: 550$